

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-62321

(P2003-62321A)

(43)公開日 平成15年3月4日(2003.3.4)

(51)Int.Cl.
A 63 F 9/00
G 07 F 17/32

識別記号
5 1 2

13/10

F I
A 63 F 9/00
G 07 F 17/32

13/10

テマコード(参考)
5 1 2 A 2 C 0 0 1
5 1 2 B 3 E 0 4 8

審査請求 有 請求項の数16 OL (全24頁)

(21)出願番号 特願2001-261076(P2001-261076)

(22)出願日 平成13年8月30日(2001.8.30)

(71)出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

(72)発明者 楠田 和弘

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ
株式会社内

(72)発明者 吉岡 正徳

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ
株式会社内

(74)代理人 100098626

弁理士 黒田 寿

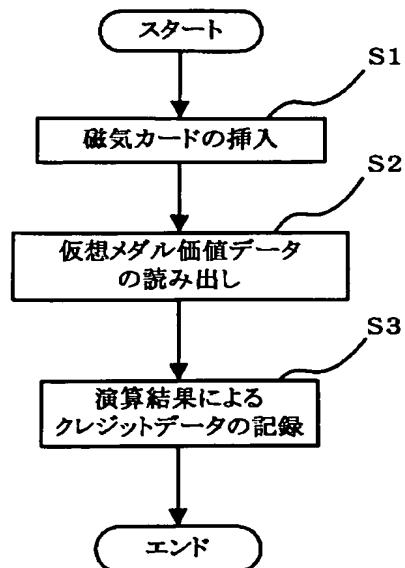
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びプログラム

(57)【要約】

【課題】 硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機の別に関係なく、店舗に設置されているゲーム装置を広くプレイヤーに楽しんでもらい、店舗の収益向上を図ることである。

【解決手段】 硬貨用ゲーム機でプレイしたプレイヤーの消費金額データを記録された磁気カードが、メダルゲーム機のカード挿入取出口に挿入されると(S1)、その消費金額データが磁気カード書き読出部により読み取られる(S2)。読み取られた消費金額データは、メダルゲーム機のメイン基板に送られ、そのメイン基板により、その消費金額データによる消費金額に0.5を乗じる演算を行う(S3)。そして、これにより得た金額で借り入れができるメダル枚数に相当するクレジットをRAMに記録する(S4)。すなわち、プレイヤーは、硬貨用ゲーム機で消費した硬貨の額の半分をメダルの借入資金として利用することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段、及び、該硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段を備えた第1のゲーム装置と、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段、及び、該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えた第2のゲーム装置とを備えたゲームシステムにおいて、第1のゲーム装置は、上記硬貨受取手段により受け取った硬貨の額に関連する硬貨額関連情報をプレイヤーごとに記憶する硬貨額関連情報記憶手段と、上記硬貨額関連情報記憶手段に記憶された硬貨額関連情報を出力する硬貨額関連情報出力手段とを有し、第2のゲーム装置は、上記硬貨額関連情報出力手段により出力された硬貨額関連情報を受け取る硬貨額関連情報受取手段と、上記硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報を、該硬貨額関連情報に対応するプレイヤーが行う上記第2のゲーム装置でのゲームに利用するための処理を行う硬貨額関連情報処理手段とを有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段、及び、該硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段を備えた第1のゲーム装置と、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段、及び、該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えた第2のゲーム装置とを備えたゲームシステムにおいて、第2のゲーム装置は、上記ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値の量に関連するゲーム価値量関連情報をプレイヤーごとに記憶するゲーム価値量関連情報記憶手段と、上記ゲーム価値量関連情報記憶手段に記憶されたゲーム価値量関連情報を出力するゲーム価値量関連情報出力手段とを有し、第1のゲーム装置は、上記ゲーム価値量関連情報出力手段により出力されたゲーム価値量関連情報を受け取るゲーム価値量関連情報受取手段と、上記ゲーム価値量関連情報受取手段により受け取ったゲーム価値量関連情報を、該ゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーが行う上記第1のゲーム装置でのゲームに利用するための処理を行うゲーム価値量関連情報処理手段とを有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段と、上記ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段と、上記ゲーム進行手段によ

り進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して上記ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段とを備えたゲーム装置において、プレイヤーが所持する硬貨を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入した硬貨の額に関連するプレイヤーごとの硬貨額関連情報を受け取る硬貨額関連情報受取手段と、上記硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該硬貨額関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行う硬貨額関連情報処理手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】請求項3のゲーム装置において、上記硬貨額関連情報処理手段は、上記他のゲーム装置に投入された硬貨の額に基づき、所定の換算条件に従って換算されたゲーム価値量を、上記ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値量として用いるための処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】請求項3のゲーム装置において、上記ゲーム価値受取手段により所定期間に内にプレイヤーから受け取ったゲーム価値の受取量と、上記ゲーム価値払出手段により該所定期間に内に該プレイヤーに払い出したゲーム価値の払出量との実質比率が予め決められた予定比率となるように、プレイヤーに対して払い出すゲーム価値の払出量をプレイヤーごとに制御する払出制御手段を有しており、上記硬貨額関連情報処理手段は、上記硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報を対応するプレイヤーに払い出すゲーム価値の払出量が、上記予め決められた予定比率となるように制御される払出量よりも多くなるように、上記払出制御手段により払出量を制御することを特徴とするゲーム装置。

【請求項6】請求項3のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのものであって、上記他のゲーム装置でのゲームによりプレイヤーが獲得したゲーム状態変更要素を受け取る変更要素受取手段と、上記変更要素受取手段により受け取ったゲーム状態変更要素を、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中に該ゲーム状態変更要素に対応するプレイヤーが使用可能となる状態で記憶する変更要素記憶手段と、プレイヤーの指示に基づいて、上記変更要素記憶手段に記憶されたゲーム状態変更要素が使用されたとき、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項7】請求項6のゲーム装置において、上記ゲーム価値受取手段により所定期間に内にプレイヤーから受け取ったゲーム価値の受取量と、上記ゲーム価値払出手段により該所定期間に内に該プレイヤーに払い出したゲーム価値の払出量との実質比率が予め決められた予定比率となるように、プレイヤーに対して払い出すゲーム価値の

払出量をプレイヤーごとに制御する払出制御手段を有しており、上記ゲーム状態変更要素は、上記ゲーム価値払出手段により該ゲーム状態変更要素に対応するプレイヤーに払い出される払出量が増加するようにゲーム状態を変更するものであり、上記硬貨額関連情報処理手段は、上記硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報に対応するプレイヤーから、上記変更要素受取手段によりゲーム状態変更要素を受け取ったとき、該プレイヤーに払い出すゲーム価値の払出量が上記予め決められた予定比率となるように制御される払出量よりも少なくなるように、上記払出制御手段により払出量を制御することを特徴とするゲーム装置。

【請求項8】プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段と、上記ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段と、上記ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して上記ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段とを備えたゲーム装置において、上記ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値の量に関連し、プレイヤーが所持する硬貨を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置での各プレイヤーのゲームにそれぞれ利用されるゲーム価値量関連情報を、プレイヤーごとに記憶するゲーム価値量関連情報記憶手段と、上記ゲーム価値量関連情報記憶手段に記憶されたゲーム価値量関連情報を出力するゲーム価値量関連情報出力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項9】プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段と、上記硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段とを備えたゲーム装置において、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入したゲーム価値の量に関連するプレイヤーごとのゲーム価値量関連情報を受け取るゲーム価値量関連情報受取手段と、上記ゲーム価値量関連情報受取手段により受け取ったゲーム価値量関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該ゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行うゲーム価値量関連情報処理手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項10】請求項9のゲーム装置において、上記ゲーム価値量関連情報処理手段は、上記他のゲーム装置に投入されたゲーム価値の量に基づき、所定の換算条件に従って換算された硬貨の額を、上記硬貨受取手段により受け取った硬貨の額として用いるための処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項11】請求項9のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのものであって、上記他のゲーム装置でのゲーム

によりプレイヤーが獲得したプレイヤーごとのゲーム状態変更要素を受け取る変更要素受取手段と、上記変更要素受取手段により受け取ったゲーム状態変更要素を、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中に該ゲーム状態変更要素に対応するプレイヤーが使用可能となる状態で記憶する変更要素記憶手段と、プレイヤーの指示に基づいて、上記変更要素記憶手段に記憶されたゲーム状態変更要素が使用されたとき、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項12】プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段と、上記硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段とを備えたゲーム装置において、上記硬貨受取手段により受け取った硬貨の額に関連し、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置での各プレイヤーのゲームにそれぞれ利用される硬貨額関連情報を、プレイヤーごとに記憶する硬貨額関連情報記憶手段と、上記硬貨額関連情報記憶手段に記憶された硬貨額関連情報を出力する硬貨額関連情報出力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項13】プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段及び該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えたゲーム装置の制御方法において、プレイヤーが所持する硬貨を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入した硬貨の額に関連するプレイヤーごとの硬貨額関連情報を受け取る硬貨額関連情報受取工程と、上記硬貨額関連情報受取工程で受け取った硬貨額関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該硬貨額関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行う硬貨額関連情報処理工程とを有することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項14】プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段、該硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段とを備えたゲーム装置の制御方法において、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入したゲーム価値の量に関連するプレイヤーごとのゲーム価値量関連情報を受け取るゲーム価値量関連情報受取工程と、上記ゲーム価値量関連情報受取工程で受け取ったゲーム価値量関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該ゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行うゲーム価値量関連情報処理工程とを有することを特徴とする

ゲーム装置の制御方法。

【請求項15】プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段及び該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えたゲーム装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、プレイヤーが所持する硬貨を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入した硬貨の額に関連するプレイヤーごとの硬貨額関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該硬貨額関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行う硬貨額関連情報処理手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項16】プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段と、該硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段とを備えたゲーム装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入したゲーム価値の量に関連するプレイヤーごとのゲーム価値量関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該ゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行うゲーム価値量関連情報処理手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段、及び、該硬貨受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段を備えた第1のゲーム装置と、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段、及び、該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えた第2のゲーム装置とを備えたゲームシステム、このシステムを構成するゲーム装置、このゲーム装置の制御方法及びプログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】プレイヤーが金銭を支払ってゲームをプレイするゲームセンター等の店舗には、プレイヤーが硬貨を投入してゲームを行うゲーム装置（以下、適宜「硬貨用ゲーム機」という。）と、プレイヤーが金銭を支払って店舗からメダル等（ゲーム価値）を借り入れ、その

メダル等を投入してゲームを行うゲーム装置（以下、適宜「メダルゲーム機」という。）とが設置されている。店舗に訪れたプレイヤーは、金銭を支払うことで、その店舗に設置されている様々なゲームを行うことができる。このとき、プレイヤーは、例えば、最初は硬貨用ゲーム機でプレイし、その後メダルゲーム機でプレイしたり、また、最初はメダルゲーム機でプレイし、その後硬貨用ゲーム機でプレイしたりすることもある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところが、プレイヤーにとって、硬貨用ゲーム機では主にゲーム内容を楽しみ、メダルゲーム機では、主にメダル等のゲーム価値を増やすことを目的とする。このようにプレイヤーにとっての目的が違うため、店舗を訪れるプレイヤーの中には、硬貨用ゲーム機ばかりを行う者や、メダルゲーム機ばかりを行う者が多く存在する。この結果、メダルゲーム機ばかりを行う客層をもつ店舗では、硬貨用ゲーム機でありゲームされることなく、硬貨用ゲーム機で収益を得るのが困難であるという問題が生じていた。一方、硬貨用ゲーム機ばかりを行う客層をもつ店舗では、メダルゲーム機でありゲームされることなく、メダルゲーム機で収益を得るのが困難であるという問題が生じる。

【0004】本発明は、以上の問題に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機の別に関係なく、店舗に設置されているゲーム装置を広くプレイヤーに楽しんでもらい、店舗の収益向上を図ることが可能なゲームシステム、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びプログラムを提供することである。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、請求項1の発明は、プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段、及び、該硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段を備えた第1のゲーム装置と、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段、及び、該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えた第2のゲーム装置とを備えたゲームシステムに記憶する硬貨額関連情報記憶手段と、上記硬貨額関連情報記憶手段に記憶された硬貨額関連情報を出力する硬貨額関連情報出力手段とを有し、第2のゲーム装置は、上記硬貨額関連情報出力手段により出力された硬貨額関連情報を受け取る硬貨額関連情報受取手段と、上記硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関

連情報を、該硬貨額関連情報に対応するプレイヤーが行う上記第2のゲーム装置でのゲームに利用するための処理を行う硬貨額関連情報処理手段とを有することを特徴とするものである。

【0006】このゲームシステムは、いわゆる硬貨用ゲーム機である第1のゲーム装置と、いわゆるメダルゲーム機である第2のゲーム装置とを備えている。尚、ここでいうメダルゲーム機とは、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたメダル等のゲーム価値をゲーム装置との間でやり取りするものであり、「ゲーム価値」には、メダル等の有体物だけでなく、電子データ等の無体物も含まれる。本ゲームシステムにおいて、第1のゲーム装置は、硬貨受取手段により受け取った硬貨の額に関連する硬貨額関連情報を、硬貨額関連情報記憶手段によりプレイヤーごとに記憶している。ここで、「硬貨額関連情報」には、各プレイヤーから受け取った硬貨の額そのものを示す情報だけでなく、例えば、各プレイヤーから受け取った硬貨の額を、後述する第2のゲーム装置のゲームに利用するときの情報を変換したものも含まれる。このような硬貨額関連情報は、硬貨額関連情報出力手段により出力される。この硬貨額関連情報出力手段としては、各プレイヤーの硬貨額関連情報を磁気カード等の可搬型記録媒体に記録して、その可搬型記録媒体を各プレイヤーに引き渡すものや、ディスプレイ等の表示手段に各プレイヤーの硬貨額関連情報を示すパスワード等を表示するものなどを利用することができる。また、第1のゲーム装置と第2のゲーム装置とがネットワークを介してデータ通信可能に接続されている場合には、そのネットワークを介して出力するものを利用することもできる。

【0007】このようにして出力された硬貨額関連情報は、第2のゲーム装置の硬貨額関連情報受取手段により受け取られる。そして、その硬貨額関連情報は、硬貨額関連情報処理手段により所定の処理がなされて、その硬貨額関連情報に対応するプレイヤーが行うゲームに利用される。例えば、いわゆる硬貨用ゲーム機である第1のゲーム装置でプレイしたプレイヤーが、いわゆるメダルゲーム機である第2ゲーム装置でプレイする場合、そのメダルゲーム機がそのプレイヤーに対応する硬貨額関連情報を受け取ったときには、そのプレイヤーのゲーム中に、そのメダルゲーム機だけでプレイしているプレイヤーのゲーム中には出現し得ないアイテムやキャラクタ等を、その硬貨額関連情報に応じて出現させる。このように、本ゲームシステムにおいて、プレイヤーは、いわゆるメダルゲーム機である第2のゲーム装置でゲームするとき、いわゆる硬貨用ゲーム機である第1のゲーム装置でそのプレイヤーが費やした硬貨の額に関連する情報を利用したゲームを行うことができる。従って、今までいわゆるメダルゲーム機でしかゲームを行わなかったプレイヤーに対して、いわゆる硬貨用ゲーム機でゲームを行

うことに興味を持たせることが可能となる。すなわち、今までいわゆる硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに対して、硬貨用ゲーム機でゲームを行う契機を与えることができる。これにより、そのようなプレイヤーが硬貨用ゲーム機でのゲームの楽しみを知ることで、いわゆるメダルゲーム機ばかりでなく硬貨用ゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0008】また、請求項2の発明は、プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段、及び、該硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段を備えた第1のゲーム装置と、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段、及び、該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えた第2のゲーム装置とを備えたゲームシステムにおいて、第2のゲーム装置は、上記ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値の量に関連するゲーム価値量関連情報をプレイヤーごとに記憶するゲーム価値量関連情報記憶手段と、上記ゲーム価値量関連情報記憶手段に記憶されたゲーム価値量関連情報を出力するゲーム価値量関連情報出力手段とを有し、第1のゲーム装置は、上記ゲーム価値量関連情報出力手段により出力されたゲーム価値量関連情報を受け取るゲーム価値量関連情報受取手段と、上記ゲーム価値量関連情報受取手段により受け取ったゲーム価値量関連情報を、該ゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーが行う上記第1のゲーム装置でのゲームに利用するための処理を行うゲーム価値量関連情報処理手段とを有することを特徴とするものである。

【0009】このゲームシステムは、請求項1のゲームシステムと同様に、いわゆる硬貨用ゲーム機である第1のゲーム装置と、いわゆるメダルゲーム機である第2のゲーム装置とを備えている。本ゲームシステムにおいて、第2のゲーム装置は、ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値の量に関連するゲーム価値量関連情報を、ゲーム価値量関連情報記憶手段によりプレイヤーごとに記憶している。ここで、「ゲーム価値量関連情報」には、各プレイヤーから受け取ったゲーム価値の量そのものを示す情報だけでなく、例えば、各プレイヤーに払い出されたゲーム価値の払出手量から各プレイヤーから受け取ったゲーム価値の受取量を減じた量を示す情報、すなわち、各プレイヤーが第2のゲーム装置でのゲームで増やしたゲーム価値の量や、あるいは、各プレイヤーに払い出されたゲーム価値の払出手量から各プレイヤーを受け取ったゲーム価値の受取量で除した値を示す情報、すなわち、各プレイヤーの実質的な払出手率なども含まれる。また、この「ゲーム価値量関連情報」には、ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値の量を、

後述する第1のゲーム装置のゲームに利用されるときの情報に予め変換したもの等も含まれる。このようなゲーム価値量関連情報は、ゲーム価値量関連情報出力手段により出力される。このゲーム価値量関連情報出力手段は、請求項1のゲームシステムにおける硬貨額関連情報出力手段と同様の構成をもつものを利用することができます。

【0010】このようにして出力されたゲーム価値量関連情報は、第1のゲーム装置のゲーム価値量関連情報受取手段により受け取られ、そのゲーム価値量関連情報は、ゲーム価値量関連情報処理手段により所定の処理がなされて、そのゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーが行うゲームに利用される。例えば、いわゆるメダルゲーム機である第2のゲーム装置でプレイしたプレイヤーが、いわゆる硬貨用ゲーム機である第1ゲーム装置でプレイする場合、その硬貨用ゲーム機がそのプレイヤーに対応するゲーム価値量関連情報を受け取ったときには、そのプレイヤーのゲーム中に、その硬貨用ゲーム機だけでプレイしているプレイヤーのゲーム中には出現し得ないアイテムやキャラクタ等を、そのゲーム価値量関連情報に応じて出現させる。このように、本ゲームシステムにおいて、プレイヤーは、いわゆる硬貨用ゲーム機である第1のゲーム装置でゲームするとき、いわゆるメダルゲーム機である第2のゲーム装置でそのプレイヤーが費やしたゲーム価値量に関連する情報を利用したゲームを行うことができる。従って、今までいわゆる硬貨用ゲーム機でしかゲームを行わなかったプレイヤーに対して、いわゆるメダルゲーム機でゲームを行うことに興味を持たせることが可能となる。すなわち、今までいわゆるメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーに対して、メダルゲーム機でゲームを行う契機を与えることができる。これにより、そのようなプレイヤーがいわゆるメダルゲーム機でのゲームの楽しみを知ることで、いわゆる硬貨用ゲーム機ばかりでなくメダルゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0011】また、請求項3の発明は、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段と、上記ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段と、上記ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して上記ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段とを備えたゲーム装置において、プレイヤーが所持する硬貨を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入した硬貨の額に関連するプレイヤーごとの硬貨額関連情報を受け取る硬貨額関連情報受取手段と、上記硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該硬貨額関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行う硬貨額関連情報処理手段とを有する

ことを特徴とするものである。

【0012】このゲーム装置は、請求項1のゲームシステムにおける第2のゲーム装置として機能することで、今までいわゆる硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに硬貨用ゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることが可能となり、これにより、そのようなプレイヤーが、いわゆるメダルゲーム機ばかりでなく硬貨用ゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0013】また、請求項4の発明は、請求項3のゲーム装置において、上記硬貨額関連情報処理手段は、上記他のゲーム装置に投入された硬貨の額に基づき、所定の換算条件に従って換算されたゲーム価値量を、上記ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値量として用いるための処理を行うことを特徴とするものである。

【0014】このゲーム装置においては、いわゆる硬貨用ゲーム機である他のゲーム装置でプレイヤーが費やした硬貨の額の少なくとも一部を、ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値量として用いることができる。これにより、例えば、所定の換算条件を50%とした場合、硬貨用ゲーム機でプレイヤーが費やした硬貨の額の50%に相当する金銭を支払うことで借り入れることができるゲーム価値量を、そのプレイヤーからゲーム価値受取手段で受け取ったものとして取り扱うことができる。この結果、プレイヤーは、硬貨用ゲーム機でプレイすれば、いわゆるメダルゲーム機である本ゲーム装置で使用できるメダル等のゲーム価値を獲得できるという特典を得ることができる。これにより、今まで硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに、硬貨用ゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることができる。一方、今までメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーは、硬貨用ゲーム機を行うことで獲得したゲーム価値を使って、メダルゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることもできる。

尚、硬貨額関連情報受取手段により受け取る硬貨額関連情報が、すでにいわゆる硬貨用ゲーム機である上記他のゲーム装置に投入された硬貨の額に基づき所定の換算条件に従って換算されたゲーム価値量を示すものである場合、硬貨額関連情報処理手段では、その硬貨額関連情報が示すゲーム価値量をゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値量として処理する。一方、硬貨額関連情報受取手段により受け取る硬貨額関連情報が、例えば、上記他のゲーム装置に投入された硬貨の額を示すものである場合、硬貨額関連情報処理手段では、その硬貨額関連情報が示す硬貨の額を、所定の換算条件に従ってゲーム価値量に換算した後、そのゲーム価値量をゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値量として処理する。

【0015】また、請求項5の発明は、請求項3のゲーム装置において、上記ゲーム価値受取手段により所定期

間内にプレイヤーから受け取ったゲーム価値の受取量と、上記ゲーム価値払出手段により該所定期間に内に該プレイヤーに払い出したゲーム価値の払出量との実質比率が予め決められた予定比率となるように、プレイヤーに対して払い出すゲーム価値の払出量をプレイヤーごとに制御する払出手段を有しており、上記硬貨額関連情報処理手段は、上記硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報に対応するプレイヤーに払い出すゲーム価値の払出量が、上記予め決められた予定比率となるように制御される払出量よりも多くなるように、上記払出手段により払出量を制御することを特徴とするものである。

【0016】このゲーム装置においては、払出手段により、所定期間に内にプレイヤーから受け取ったゲーム価値の受取量と、その所定期間に内にそのプレイヤーに払い出したゲーム価値の払出量との実質比率（以下、適宜「実質払出率」という。）が、予め決められた予定比率（以下、適宜「予定払出率」という。）となるように、そのプレイヤーに対して払い出すゲーム価値の払出量をプレイヤーごとに制御する。よって、プレイヤーは、自分の実質払出率が予定払出率よりも低い場合には、そのプレイヤーに対して払い出されるゲーム価値の払出量が増えるように制御され、自分の実質払出率が予定払出率よりも高い場合には、そのプレイヤーに対して払い出されるゲーム価値の払出量が減るように制御される。これにより、ゲーム価値の払出量が各プレイヤーの技量によってそれぞれ変化するようなゲーム内容であっても、各プレイヤーは自分の技量にあった難易度でゲームを行うことができるとともに、店舗の安定した収益も確保することができる。ここで、本ゲーム装置では、硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報に対応するプレイヤーに払い出すゲーム価値の払出量が、上記予め決められた予定比率となるように制御される払出量よりも多くなるように、上記払出手段により払出量が制御される。すなわち、プレイヤーは、いわゆる硬貨用ゲーム機である上記他のゲーム装置で獲得したゲーム状態変更要素を、いわゆるメダルゲーム機である本ゲーム装置でのゲーム中に使用することができる。これにより、硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機との間でゲームの関連性が生まれ、今まで硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに、硬貨用ゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることができ、また、今までメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーに、メダルゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることができる。尚、「ゲーム状態変更要素」とは、本ゲーム装置のゲーム内容等に応じて種々であり、例えば、本ゲーム装置のゲーム内容が主人公が所定の役割を演じつつ所定のゲーム目的を達成するために冒險するようなロールプレイングゲームである場合、そのゲーム中に主人公が使用するアイテム、武器、魔法、味方モンスター等が挙げられる。また、例えば、本ゲーム装置のゲーム内容が育成型競馬ゲーム機である場合、育成対象であるプレイヤーの持ち馬を育成させるために使用する餌などが挙げられる。

【0017】また、請求項6の発明は、請求項3のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのものであって、上記他のゲーム装置でのゲームによりプレイヤーが獲得したゲ

ーム状態変更要素を受け取る変更要素受取手段と、上記変更要素受取手段により受け取ったゲーム状態変更要素を、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中に該ゲーム状態変更要素に対応するプレイヤーが使用可能となる状態で記憶する変更要素記憶手段と、プレイヤーの指示に基づいて、上記変更要素記憶手段に記憶されたゲーム状態変更要素が使用されたとき、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段とを有することを特徴とするものである。

【0018】このゲーム装置においては、上記他のゲーム装置でのゲームにより、プレイヤーがゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を獲得した場合、そのゲーム状態変更要素を変更要素受取手段により受け取る。このゲーム状態変更要素は、ゲーム進行手段によるゲーム進行中にそのゲーム状態変更要素に対応するプレイヤーが使用可能となる状態で変更要素記憶手段に記憶される。そして、プレイヤーのゲーム中、プレイヤーの指示に基づいてそのゲーム状態変更要素が使用されたとき、ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態がゲーム状態変更手段により変更される。すなわち、プレイヤーは、いわゆる硬貨用ゲーム機である上記他のゲーム装置で獲得したゲーム状態変更要素を、いわゆるメダルゲーム機である本ゲーム装置でのゲーム中に使用することができる。これにより、硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機との間でゲームの関連性が生まれ、今まで硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに、硬貨用ゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることができ、また、今までメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーに、メダルゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることができる。尚、「ゲーム状態変更要素」とは、本ゲーム装置のゲーム内容等に応じて種々であり、例えば、本ゲーム装置のゲーム内容が主人公が所定の役割を演じつつ所定のゲーム目的を達成するために冒險するようなロールプレイングゲームである場合、そのゲーム中に主人公が使用するアイテム、武器、魔法、味方モンスター等が挙げられる。また、例えば、本ゲーム装置のゲーム内容が育成型競馬ゲーム機である場合、育成対象であるプレイヤーの持ち馬を育成させるために使用する餌などが挙げられる。

【0019】また、請求項7の発明は、請求項6のゲーム装置において、上記ゲーム価値受取手段により所定期間に内にプレイヤーから受け取ったゲーム価値の受取量と、上記ゲーム価値払出手段により該所定期間に内に該プレイヤーに払い出したゲーム価値の払出量との実質比率が予め決められた予定比率となるように、プレイヤーに対して払い出すゲーム価値の払出量をプレイヤーごとに制御する払出手段を有しており、上記ゲーム状態変更要素は、上記ゲーム価値払出手段により該ゲーム状態変更要素に対応するプレイヤーに払い出される払出量が増

加するようにゲーム状態を変更するものであり、上記硬貨額関連情報処理手段は、上記硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報に対応するプレイヤーから、上記変更要素受取手段によりゲーム状態変更要素を受け取ったとき、該プレイヤーに払い出すゲーム価値の払出量が上記予め決められた予定比率となるように制御される払出量よりも少なくなるように、上記払出制御手段により払出量を制御することを特徴とするものである。

【0020】このゲーム装置は、請求項5のゲーム装置と同様の払出制御手段を備えている。また、本ゲーム装置におけるゲーム状態変更要素は、そのゲーム状態変更要素に対応するプレイヤーに払い出される払出量が増加するようにゲーム状態を変更するものである。よって、本ゲーム装置でプレイするプレイヤーは、ゲーム中にゲーム状態変更要素を使用すると、例えば、そのプレイヤーにとってゲームの状況が有利となるなどして、ゲーム価値の払出量を増加させることができる。ここで、いわゆる硬貨用ゲーム機である他のゲーム装置でプレイヤーがゲーム状態変更要素を獲得し、これをいわゆるメダルゲーム機である本ゲーム装置で使用すれば、そのプレイヤーに対して払い出されるゲーム価値の払出量が単純に増加するという構成とすると、店舗の収益が確保できなくなるおそれが生じる。そこで、本ゲーム装置では、硬貨額関連情報受取手段により受け取った硬貨額関連情報に対応するプレイヤーから、変更要素受取手段によりゲーム状態変更要素を受け取ったとき、そのプレイヤーに払い出すゲーム価値の払出量が予め決められた予定比率となるように制御される払出量よりも少なくなるように、上記払出制御手段により払出量が制御される。これにより、プレイヤーは、いわゆる硬貨用ゲーム機である他のゲーム装置で獲得したゲーム状態変更要素を、いわゆるメダルゲーム機である本ゲーム装置で使用できる状態にした場合、これを使用することでゲーム価値の払出量を増加させることができ一方で、そのゲーム状態変更要素をこのメダルゲーム機で使用できない場合に比べて、そのプレイヤーに払い出されるゲーム価値の払出量が少なり、そのプレイヤーが獲得できるゲーム価値が減ることになる。この結果、硬貨用ゲーム機で獲得したゲーム状態変更要素を本ゲーム装置で使用できるというゲーム性と、店舗の収益確保とを両立させることが可能となる。

【0021】また、請求項8の発明は、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段と、上記ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段と、上記ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して上記ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段とを備えたゲーム装置において、上記ゲーム価値受取手段により受け取ったゲーム価値の量

に関連し、プレイヤーが所持する硬貨を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置での各プレイヤーのゲームにそれぞれ利用されるゲーム価値量関連情報を、プレイヤーごとに記憶するゲーム価値量関連情報記憶手段と、上記ゲーム価値量関連情報記憶手段に記憶されたゲーム価値量関連情報を出力するゲーム価値量関連情報出力手段とを有することを特徴とするものである。

【0022】このゲーム装置は、請求項2のゲームシステムにおける第2のゲーム装置として機能することで、今までいわゆるメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーにメダルゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることが可能となり、これにより、そのようなプレイヤーが、いわゆる硬貨用ゲーム機ばかりでなくメダルゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0023】また、請求項9の発明は、プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段と、上記硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段とを備えたゲーム装置において、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入したゲーム価値の量に関連するプレイヤーごとのゲーム価値量関連情報を受け取るゲーム価値量関連情報受取手段と、上記ゲーム価値量関連情報受取手段により受け取ったゲーム価値量関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該ゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行うゲーム価値量関連情報処理手段とを有することを特徴とするものである。

【0024】このゲーム装置は、請求項2のゲームシステムにおける第1のゲーム装置として機能することで、今までいわゆるメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーにメダルゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることが可能となり、これにより、そのようなプレイヤーが、いわゆる硬貨用ゲーム機ばかりでなくメダルゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0025】また、請求項10の発明は、請求項9のゲーム装置において、上記ゲーム価値量関連情報処理手段は、上記他のゲーム装置に投入されたゲーム価値の量に基づき、所定の換算条件に従って換算された硬貨の額を、上記硬貨受取手段により受け取った硬貨の額として用いるための処理を行うことを特徴とするものである。

【0026】このゲーム装置においては、いわゆるメダルゲーム機である他のゲーム装置でプレイヤーが費やしたゲーム価値の量の少なくとも一部を、硬貨受取手段により受け取った硬貨の額として用いることができる。これにより、例えば、所定の換算条件を0.5%とした場合、メダルゲーム機でプレイヤーが費やしたゲーム価値の量の0.5%を借り入れるのに必要な金銭の額を、そ

のプレイヤーから硬貨受取手段で受け取った硬貨の額として取り扱うことができる。この結果、プレイヤーは、メダルゲーム機でプレイすれば、硬貨を投入せずに、いわゆる硬貨用ゲーム機である本ゲーム装置でゲームを行うことができるという特典を得ることができる。これにより、今までメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーに、メダルゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることができる。一方、今まで硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーは、メダルゲーム機を行うことで得た上記特典を利用して、硬貨用ゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることもできる。尚、ゲーム価値量関連情報受取手段により受け取るゲーム価値量関連情報が、すでにいわゆるメダルゲーム機である上記他のゲーム装置に投入されたゲーム価値の量に基づき所定の換算条件に従って換算された硬貨の額を示すものである場合、ゲーム価値量関連情報処理手段では、そのゲーム価値量関連情報が示す硬貨の額を硬貨受取手段により受け取った硬貨の額として処理する。一方、ゲーム価値量関連情報受取手段により受け取るゲーム価値量関連情報が、例えば、上記他のゲーム装置に投入されたゲーム価値の量を示すものである場合、ゲーム価値量関連情報処理手段では、そのゲーム価値量関連情報が示すゲーム価値の量を、所定の換算条件に従って硬貨の額に換算した後、その硬貨の額を硬貨受取手段により受け取った硬貨の額として処理する。

【0027】また、請求項11の発明は、請求項9のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのものであって、上記他のゲーム装置でのゲームによりプレイヤーが獲得したプレイヤーごとのゲーム状態変更要素を受け取る変更要素受取手段と、上記変更要素受取手段により受け取ったゲーム状態変更要素を、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中に該ゲーム状態変更要素に対応するプレイヤーが使用可能となる状態で記憶する変更要素記憶手段と、プレイヤーの指示に基づいて、上記変更要素記憶手段に記憶されたゲーム状態変更要素が使用されたとき、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段とを有することを特徴とするものである。

【0028】このゲーム装置は、本ゲーム装置がいわゆる硬貨用ゲーム装置である点を除いて、いわゆるメダルゲーム機である請求項6のゲーム装置と同様の構成を有する。よって、硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機との間でゲームの関連性が生まれ、今まで硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに、硬貨用ゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることができ、また、今までメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーに、メダルゲーム機でのゲームをプレイしてみようという気を起こさせることができる。

【0029】また、請求項12の発明は、プレイヤーが

所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段と、上記硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段とを備えたゲーム装置において、上記硬貨受取手段により受け取った硬貨の額に関連し、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置での各プレイヤーのゲームにそれぞれ利用される硬貨額関連情報を、プレイヤーごとに記憶する硬貨額関連情報記憶手段と、上記硬貨額関連情報記憶手段に記憶された硬貨額関連情報を出力する硬貨額関連情報出力手段とを有することを特徴とするものである。

【0030】このゲーム装置は、請求項1のゲームシステムにおける第1のゲーム装置として機能することで、今までいわゆる硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに硬貨用ゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることが可能となり、これにより、そのようなプレイヤーが、いわゆるメダルゲーム機ばかりでなく硬貨用ゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0031】また、請求項13の発明は、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段及び該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えたゲーム装置の制御方法において、プレイヤーが所持する硬貨を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入した硬貨の額に関連するプレイヤーごとの硬貨額関連情報を受け取る硬貨額関連情報受取工程と、上記硬貨額関連情報受取工程で受け取った硬貨額関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該硬貨額関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行う硬貨額関連情報処理工程とを有することを特徴とするものである。

【0032】この制御方法においては、請求項3のゲーム装置がもつ各手段と同様の処理を実行することができるので、今までいわゆる硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに硬貨用ゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることが可能となり、これにより、そのようなプレイヤーが、いわゆるメダルゲーム機ばかりでなく硬貨用ゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0033】また、請求項14の発明は、プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段、該硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段とを備えたゲーム装置の制御方法において、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入したゲーム価値

の量に関連するプレイヤーごとのゲーム価値量関連情報を受け取るゲーム価値量関連情報受取工程と、上記ゲーム価値量関連情報受取工程で受け取ったゲーム価値量関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該ゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行うゲーム価値量関連情報処理工程とを有することを特徴とするものである。

【0034】この制御方法においては、請求項9のゲーム装置がもつ各手段と同様の処理を実行することができる、今までいわゆるメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーにメダルゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることが可能となり、これにより、そのようなプレイヤーが、いわゆる硬貨用ゲーム機ばかりでなくメダルゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0035】また、請求項15の発明は、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を受け取るゲーム価値受取手段、該ゲーム価値受取手段によりゲーム価値を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段及び該ゲーム進行手段により進行されるゲームの結果に応じてプレイヤーに対して該ゲーム価値を払い出すゲーム価値払出手段を備えたゲーム装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、プレイヤーが所持する硬貨を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入した硬貨の額に関連するプレイヤーごとの硬貨額関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該硬貨額関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処理を行う硬貨額関連情報処理手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。

【0036】このプログラムは、いわゆるメダルゲーム機に設けられるコンピュータに実行されることで、請求項3のゲーム装置と同様に、今までいわゆる硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに硬貨用ゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることが可能となり、これにより、そのようなプレイヤーが、いわゆるメダルゲーム機ばかりでなく硬貨用ゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0037】また、請求項16の発明は、プレイヤーが所持する硬貨を受け取る硬貨受取手段と、該硬貨受取手段により硬貨を受け取ることでゲームを進行するゲーム進行手段とを備えたゲーム装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、プレイヤーが金銭を支払って借り入れたゲーム価値を投入することでゲームを進行する他のゲーム装置でゲームを行うプレイヤーが該他のゲーム装置に投入したゲーム価値の量に関連するプレイヤーごとのゲーム価値量関連情報を、上記ゲーム進行手段により進行される該ゲーム価値量関連情報に対応するプレイヤーのゲームに利用するための処

理を行うゲーム価値量関連情報処理手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。

【0038】このプログラムは、いわゆる硬貨用ゲーム機に設けられるコンピュータに実行されることで、請求項9のゲーム装置と同様に、今までいわゆるメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーにメダルゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることが可能となり、これにより、そのようなプレイヤーが、いわゆる硬貨用ゲーム機ばかりでなくメダルゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できる。

【0039】尚、このプログラムは、CD-ROM等の記録媒体に記録された状態で配布したり、入手したりすることができる。また、このプログラムを乗せ、所定の送信装置により送信された信号を、公衆電話回線や専用線、その他の通信網等の伝送媒体を介して配信したり、受信したりすることでも、配布、入手が可能である。この配信の際、伝送媒体中には、コンピュータプログラムの少なくとも一部が伝送されればよい。すなわち、コンピュータプログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。このプログラムを乗せた信号とは、コンピュータプログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。また、所定の送信装置からコンピュータプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0040】

【発明の実施の形態】以下、本発明を、ロールプレイングゲームを実行する第2のゲーム装置であるメダルゲーム機と、このメダルゲーム機のゲーム中に使用できるゲーム状態変更要素としての魔法カード等を獲得するカード獲得ゲームを実行する第1のゲーム装置である硬貨用ゲーム機とからなるゲームシステムに適用した一実施形態について説明する。

【0041】本実施形態におけるメダルゲーム機では、プレイヤーがゲームの中で戦士キャラクタの役割を演じる操作対象としての主人公を操作し、ダンジョン内に出現する宝石を拾って、そのダンジョンから脱出することをゲーム目的とする探検ゲームが展開される。そのダンジョンでは、主人公の行く手を阻むゲーム目的妨害対象としての敵モンスターが出現するので、プレイヤーは、その敵モンスターに倒されることなく、ダンジョンを脱出できるように主人公を操作する。プレイヤーに操作される主人公は、敵モンスターに対抗するため、その敵モンスターを攻撃したり、ゲーム状態変更要素としての種々のアイテムや魔法カードを使用したりしながら、ダンジョン内を進み、脱出を試みる。また、本探検ゲームには、複数のダンジョンが用意されており、各プレイヤーは、すべてのダンジョンのクリアを目指す。

【0042】また、本実施形態におけるメダルゲーム機

では、ダンジョンの他に城を占領することをゲーム目的とするゲームも展開される。このゲームでは、プレイヤーが城の占領に成功すると、その城の城主となることができ、城主となったプレイヤーは、自分の城を占領するために挑戦してくる他のプレイヤーと、一種の対戦ゲームを行うことができる。尚、この対戦ゲームのゲーム進行内容は、上記探検ゲームのものと同様であり、また、本対戦ゲームには、複数の城が用意されており、各プレイヤーは、これらの城の中から挑戦する城を選択し、その城の占領を目指す。

【0043】一方、本実施形態における硬貨用ゲーム機では、上記メダルゲーム機でのゲーム中でプレイヤーが使用できる魔法カード等を獲得するためのスロットゲームが展開される。このスロットゲームでは、各種魔法カード等の図柄が可変表示される5列のリール画像を停止表示させ、入賞ライン上に同じ図柄が揃うと、プレイヤーは、その図柄に対応する魔法カード等を獲得することができる。

【0044】次に、本実施形態に係るメダルゲーム機全体の構成について説明する。図2は、本実施形態に係るメダルゲーム機全体の概略構成図である。このゲーム機は、各プレイヤーが操作する12個のゲームユニット1と、これらゲームユニット1を統括的に制御する中央制御装置20とで構成されている。プレイヤーは、ゲーム価値であるメダルをゲームユニット1に投入することで、そのゲームユニット1でのゲームに参加することができる。各ゲームユニット1は、LANケーブル等の通信ラインにより、中央制御装置20に接続されている。本メダルゲーム機では、最大12人のプレイヤーが同時にゲームをプレイすることが可能である。また、中央制御装置20は、12個のゲームユニット1のうちの1つのゲームユニット内部に配置されている。

【0045】図3は、ゲームユニット1の外観図である。ゲームユニット1は、ゲームの進行に応じたゲーム画面を表示する表示手段としてのディスプレイ2と、ゲームの進行に応じた効果音やバックミュージック等の音を流すスピーカー3と、プレイヤーがゲーム画面上に出現する主人公を操作するための操作手段である操作レバー4及び3つの操作ボタン5a, 5b, 5cと、メダルの払い出し等を行なうためのペイアウトボタン5dと、後述する磁気カードを取り出してゲームを終了するための保存終了ボタン5eとが設けられている。プレイヤーは、ディスプレイ2に表示されるゲーム画面を見ながら、操作レバー4及び3つの操作ボタン5a, 5b, 5cを操作することで、そのゲーム画面上に出現する主人公を移動させたり、魔法カードを使用したりすることができる。また、ゲームユニット1には、プレイヤーが支払うメダルを有体物の状態で受け取るためのゲーム価値受取手段としてのメダル投入口6、プレイヤーに対してメダルを有体物の状態で払い出すためのゲーム価値払出手段

としてのメダル払出口7、ゲームを終了したプレイヤーが次回のプレイ時にゲームの続きをを行うために、そのプレイヤーの個人情報や終了時のゲーム状態等を記録する可搬型記録媒体としての磁気カード9を挿入したり、取り出したりするためのカード挿入取出口8なども設けられている。

【0046】図4は、ゲームユニット1内部の概略構成を示すブロック図である。ゲームユニット1は、ゲームユニット1内の各部を制御するメイン基板10と、ディスプレイ2の画像表示を制御するための画像表示制御部11と、スピーカー3で流す音を制御するための音響制御部12と、操作レバー4や操作ボタン5a, 5b, 5c及びペイアウトボタン5d並びに保存終了ボタン5eからの信号を受け取って所定の制御信号に変換する操作制御部13と、カード挿入取出口8に挿入された磁気カード9に対してデータの書き込み及び読み出しを行う磁気カード書込読出部14と、ペイアウトボタン5dの操作に応じてメダルの払い出し等を制御するためのメダル払出手制御部15とを有する。また、ゲームユニット1には、メダル枚数を電子データに変換したゲーム価値であるクレジットデータ等の各種データを一時的に記録するRAM16や、上記探検ゲーム及び上記対戦ゲームに必要なゲーム実行プログラム等および各種データベースが格納されたROM17なども設けられている。メイン基板10は、画像表示制御部11、音響制御部12、操作制御部13、磁気カード書込読出部14、メダル払出手制御部15、RAM16及びROM17に、それぞれ接続されている。また、メイン基板10は、インターフェース18を介して、中央制御装置20に接続されており、中央制御装置20の後述する中央制御基板21とのデータ通信が可能となっている。

【0047】図5は、中央制御装置20の概略構成を示すブロック図である。中央制御装置20は、各ゲームユニット1のメイン基板10との間でデータ通信を行い、本メダルゲーム機全体を制御する中央制御基板21と、各ゲームユニット1で行われる各ゲームを統括的に制御するための制御プログラム等を記録したプログラム用ROM22と、各種データベースを記録したデータベース用ROM23とを有する。また、中央制御基板21は、インターフェース24を介して、各ゲームユニット1のメイン基板10に接続されており、各メイン基板10とのデータ通信が可能となっている。

【0048】本メダルゲーム機において、プレイヤーがゲームを終了する場合には、次回のゲーム再開時に、その終了時のゲーム状態を復元させるためのゲーム状態データを、磁気カード書込読出部14により磁気カード9に記録する。このゲーム状態データには、プレイヤーネーム（主人公の名前）、最終プレイ時間、主人公の能力、所有するアイテムの種類等のプレイヤー情報と、ゲーム終了時の主人公がいるダンジョン又は城の種類、そ

のダンジョン又は城内における主人公、敵モンスター又はアイテムの位置等のフィールドデータ等のゲーム情報などが含まれる。一方、プレイヤーが一度終了したゲームの続きを場合には、自分の磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。これにより、磁気カード書込読出部14は、その磁気カード9に記録されたゲーム状態データを読み取る。このゲーム状態データは、RAM16に記録され、ROM17に記録されたゲーム実行プログラムに読み込まれる。これにより、プレイヤーは、ゲーム実行プログラムが実行するゲーム進行手段としてのメイン基板10により進行されるゲームにおいて、前回の続きをゲーム状態からプレイを再開することができる。

【0049】尚、磁気カード9に全てのゲーム状態データを記録する必要はなく、例えば、磁気カード9にプレイヤー特定情報であるプレイヤーIDを記録しておき、プレイヤーIDに対応するゲーム状態データの一部又は全部を、中央制御装置20のデータベース用ROM23に記録しておくようにしてもよい。この場合、磁気カード9からプレイヤーIDを読み取った後、そのプレイヤーIDに対応するゲーム状態データを、中央制御装置20からゲームユニット1のRAM16にダウンロードすることで、上記と同様に、前回の続きをゲーム状態からプレイを再開することができる。

【0050】次に、本メダルゲーム機の各ゲームユニット1で行われるゲームの流れについて説明する。図6は、各ゲームユニット1のROM17に格納されているゲーム実行プログラムを実行するメイン基板10によるゲームの流れを示すフローチャートである。プレイヤーは、ゲームに参加する場合、まず磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する(S1)。初めてプレイする場合には、プレイヤーは、本メダルゲーム機が設置されているゲームセンタ等の店員あるいは自動販売機などから、新規な磁気カード9を入手し、その磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。また、前回のゲームの続きをしようとするプレイヤーは、前回終了時のゲーム状態データに記録した磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。このようにして磁気カード9を受け取ったゲームユニット1は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9の記録内容を読み出し、そのデータをメイン基板10に送る。メイン基板10は、受け取った記録内容に応じて、新規なプレイか否かを判断する(S2)。

【0051】上記S3により新規プレイでないと判断された場合、メイン基板10は、中央制御基板21に対して、磁気カード9に記録されたゲーム状態データが有するプレイヤーIDのID番号を送信する。これを受信した中央制御基板21は、前回の続きをあると判断し、そのメイン基板10に対して、新規なID番号を返信する。この新規ID番号を受信したメイン基板10は、磁

気カード書込読出部14により、磁気カード9に記録されたゲーム状態データを読み出し、これをRAM16に記録する。そして、メイン基板10は、そのゲーム状態データに基づき、ROM17に記録されたプログラムをロードし、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、前回の続きを表示させて、ゲームが開始され(S5)、ゲームが進行する。

【0052】一方、上記S2により新規プレイであると判断された場合、メイン基板10は、中央制御基板21に対して、ダミーIDを送信する。これを受信した中央制御基板21は、新規プレイと認識し、そのメイン基板10に対して、新規なID番号を返信する。この新規ID番号を受信したメイン基板10は、初期情報の入力及び設定を行う(S3)。この初期情報の入力及び設定では、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に名前入力画面を表示させる。プレイヤーは、操作レバー4及び操作ボタン5aを操作し、主人公の名前を入力する。入力後、今度はディスプレイ2に職業選択画面が表示される。この画面では、プレイヤーが操作する主人公の職業を選択する。以上の入力又は選択の操作内容は、操作制御部13からメイン基板10に送られ、プレイヤー情報としてRAM16に記録される。

【0053】このようにして初期情報の入力・設定処理が終了したら、メイン基板10によりゲームが開始され(S5)、画像表示制御部11により、ディスプレイ2にメインメニュー画面が表示される。このメインメニュー画面には、ダンジョンを探検する探検ゲームボタンと、他人が所有する城に挑戦する対戦ゲームボタンと、これらゲーム中に使用できる魔法カードの一覧を表示させるカード一覧ボタンとが用意されている。この画面で、プレイヤーは、探検ゲームをするか、対戦ゲームをするかを選択する。

【0054】ここで、プレイヤーが探検ゲームを選択した場合、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、ダンジョン選択画面を表示させ、ダンジョン選択処理を実行する。このダンジョン選択画面には、各ダンジョンを示す表示エリアが表示され、各表示エリアには、それぞれダンジョン名と、挑戦するのに必要なメダル枚数(挑戦費用)が表示されている。各ダンジョンでは、それぞれ、そのダンジョン名に由来するゲーム展開がなされ、互いに異なるゲームが進行される。そして、プレイヤーは、挑戦するダンジョンを決めたら、操作レバー4でそのダンジョンを選択し、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、挑戦費用に相当する分だけ減少させる。

【0055】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、各ダンジョンのゲーム内容を含むダンジョンデータを記録したダンジョン情報データベースを記

録するデータ領域を有している。このダンジョン情報データベースには、ダンジョンデータを特定するためのダンジョン名データに関連付けて、挑戦費用データがそれぞれ記録されている。メイン基板10は、上記ダンジョン選択画面で選択されたダンジョンに関するダンジョン選択信号を操作制御部13から受け取ると、プレイヤーにより選択されたダンジョン名を認識する。これにより、メイン基板10は、上記ダンジョン情報データベースからダンジョン名データを選択し、このダンジョン名データに対応した挑戦費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、この読み出した挑戦費用データに相当するクレジット分を、RAM16に記録されたクレジットデータから減らす処理を行う。

【0056】ここで、RAM16に記録されているクレジットデータが、挑戦費用データに相当するクレジット分に満たない場合、プレイヤーに対してメダルの追加投入を促す画面を表示させる。メダルが投入されたら(S6)、図示しないメダル投入センサによりメダル枚数が検出され、メイン基板10は、そのメダル投入枚数に応じたクレジットデータをRAM16に記録する(S7)。尚、メダル投入を促しても、メダルが投入されない場合には、そのダンジョンへの挑戦を許可しない。以下、クレジットデータを減らす処理が行われるときにも、上記と同様にメダル投入を促す。

【0057】また、メイン基板10は、ダンジョン選択信号からダンジョン名を認識すると、上記ダンジョン情報データベースから、そのダンジョン名データに対応するダンジョンデータを読み出す。そして、そのダンジョンデータに基づいたプログラムをロードして、画像表示制御部11により、ディスプレイ2にゲーム画面を表示させる。

【0058】一方、上記メインメニュー画面で、プレイヤーが対戦ゲームを選択した場合、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に城選択画面を表示させ、城選択処理を実行する。この城選択画面には、各城を示す表示エリアが表示され、プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させることにより、挑戦する城を選択する。各表示エリアには、それぞれ城名と、挑戦費用が表示されている。各城では、それぞれ、互いに異なるゲームの進行状態が用意されており、種々のゲーム展開がなされる。また、各城では、それぞれ、過去に城の占領に成功したプレイヤーが城主となっており、プレイヤーは、その城主であるプレイヤーと対戦することになる。

【0059】このような処理の後、ディスプレイ2には、図7に示すようなゲーム画面が表示される。尚、ゲーム画面は、探検ゲームも対戦ゲームもほぼ同様であり、そのゲームの進み方も同様であるので、以下、探検ゲームを例に挙げて説明する。

【0060】図7に示すゲーム画面には、ダンジョン内

のゲームフィールドであるダンジョン画面が表示されている。また、画面上部には、ダンジョンのフロア数、主人公の体力及びプレイヤーのクレジットデータに基づくクレジット数が表示されており、画面右下部分には、プレイヤーが使用可能な主人公の所有する複数の魔法カードが表示されている。上記ダンジョン画面は、ダンジョンのフロアを上方から見たものであり、図示の画面には、主人公、敵モンスター、魔法カードが表示されている。

【0061】プレイヤーは、操作レバー4及び操作ボタン5a, 5b, 5cを操作して、主人公を移動させたり、敵モンスターに攻撃したり、所有する魔法カードを使用したりすることができる。また、敵モンスターも主人公に対して攻撃してくるので、その攻撃を受けると、主人公の体力が減り、体力が0になると、ゲームオーバーとなる。

【0062】主人公が所有する魔法カードを使用する場合、プレイヤーは、操作ボタン5cを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図8に示すカード選択画面を表示させる。このカード選択画面では、画面右下にある魔法カードにカーソルが出現する。また、このカード選択画面には、カーソルで選択されている魔法カードの内容を示すカード内容画面が画面左側部分に表示される。このカード内容画面には、その魔法カードを使用したときにゲーム状態がどのように変更するかを示す効果と、その魔法カードを使用するのに必要なメダル枚数（カード使用費用）が表示されている。プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させ、使用を希望する魔法カードを選択した後、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、魔法カードのカード使用費用に相当する分だけ減少させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

【0063】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17には、魔法カードデータを、プレイヤーが使用可能な状態で記録した変更要素記憶手段としての使用可能データ領域と、魔法カードデータをプレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能データ領域とを有する魔法カードデータベースが格納されている。この魔法カードデータベースに記録された各魔法カードデータは、カード名データに関連付けられた各種データを有している。プレイヤーが使用可能な魔法カードデータには、メイン基板10が実行するカード使用プログラムによる読み出しを可能にする読み出許可符号が付加されている。尚、図7のゲーム画面又は図8のカード選択画面に表示されている魔法カードは、使用可能データ領域に記録されている魔法カードデータの全部又は一部である。また、魔法カードデータは、カード名データに関連付け

て、カード使用費用データ等も記録されている。

【0064】メイン基板10は、図8に示したカード選択画面で選択された魔法カードに関するカード使用信号を受け取ると、プレイヤーの指示に基づく魔法カード名を認識する。そして、メイン基板10は、ゲーム状態変更手段として機能し、RAM16に記録されているクレジットデータがカード使用費用データ以上あるとき、魔法カードデータベースからカード名データに対応するカード効果データを読み出して、そのカード効果データに基づいてゲーム状態を変更する。例えば、使用した魔法カードが敵モンスターに攻撃するものである場合、カード効果データの数値を敵モンスターへのダメージ計算に利用し、その算出結果に基づいて、敵モンスターの体力データを減少させる。この場合、プレイヤーは、魔法カードを使用して敵モンスターを倒すことで、ダンジョンの脱出が容易となり、後述するダンジョンのクリアボーナスとして所定枚数のメダルを獲得できる。すなわち、その魔法カードがプレイヤーにより使用されることで、そのプレイヤーに払い出されるメダルの払出枚数が増加するようゲーム状態が変更されることになる。

【0065】また、メイン基板10は、そのカード名データに対応したカード使用費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、この読み出したカード使用費用データに相当するクレジットデータを、RAM16に記録されたクレジットデータから減じる。

【0066】また、ダンジョン内には、図7に示したゲーム画面に表示されているようなカードが配置されている。プレイヤーが主人公を操作してそのカードを拾うことでも、魔法カード入手することができる。

【0067】また、ダンジョン内には、所持する魔法カードを売却したり、所持していない魔法カードを購入したりすることができるショップが用意されている。プレイヤーが主人公を操作してショップに入場した場合、所有する魔法カードを売却してクレジットに変えたり、そのショップで販売されている魔法カードを自分のクレジットを支払って購入したりすることができる。

【0068】また、配置されている敵モンスターの中には、倒すとクレジットが増加するゲーム要素である宝石モンスターが存在する。この宝石モンスターの動作は、ゲーム実行プログラムを実行するメイン基板10により制御されている。プレイヤーは主人公を操作して宝石モンスターを倒すと、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、その宝石モンスターの種類に応じたメダル枚数である宝石獲得額に相当する分だけ増加させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

【0069】また、本メダルゲーム機で行う探検ゲームでは、プレイヤーは、主人公を操作してダンジョンを単に脱出するのではなく、ダンジョン内の最終フロアにある特別な宝石を拾って、そのダンジョンを脱出すること

をゲームの目的達成要件としている。本実施形態では、プレイヤーが、ダンジョン内にある特別な宝石を見つけて出し、その特別な宝石を拾った後にダンジョンを脱出することで、その特別な宝石に応じたクレジットを獲得することができる。すなわち、プレイヤーは、主人公を操作して特別な宝石を持った状態で脱出に成功するという目的達成要件を満たすと、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、脱出したダンジョンの種類に応じたメダル枚数であるクリアボーナス額に相当する分だけ増加させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

【0070】また、プレイヤーは、主人公を操作してダンジョンを脱出したときに、そのダンジョン内で拾った他の宝石を所持している場合、その宝石に応じたクレジットを獲得することができる。すなわち、宝石を持った状態で脱出に成功すると、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、その宝石の種類に応じたメダル枚数である宝石額に相当する分だけ増加させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する(S8)。

【0071】このようにして、主人公がダンジョンの脱出に成功すると、所定の演出の後、ディスプレイ2には、再び上記ダンジョン選択画面が表示される。よって、プレイヤーは、このダンジョン選択画面において、次に挑戦するダンジョンを選択することで、同じダンジョン又は別のダンジョンに挑戦することができる。

【0072】また、プレイヤーが上記メインメニュー画面で対戦ゲームを選択することで行われる城選択処理において、プレイヤーが、ディスプレイ2に表示された上記城選択画面で、自分が城主となっている城を選択した場合、プレイヤーは、自分のクレジットと自分の城を守るために護衛モンスターを追加することができる。この護衛モンスターの動作は、ゲーム実行プログラムを実行するメイン基板10により制御される。これにより、他のプレイヤーが自分の城に挑戦してきたときの城防衛力をアップさせることができる。

【0073】尚、プレイヤーが自分の城を選択したときに、その城に他のプレイヤーが挑戦している場合には、護衛モンスターを追加する処理はできないが、他のプレイヤーのプレイ状況を知ることができる。具体的には、中央制御基板21から、他のプレイヤーが操作しているゲームユニット1のメイン基板10に信号を送り、その信号に応じて、そのメイン基板10から、例えば、他のプレイヤーが操作する操作対象の種類や装備(戦士等)、所有する魔法カードの種類、現在いるフロア等の情報を返信する。これを受けた中央制御基板21は、その情報を、その城の所有者であるプレイヤーのゲームユニット1のメイン基板10に送る。これにより、プレイヤーのゲームユニット1のディスプレイ2には、その情報が表示され、プレイヤーは、他のプレイヤーのゲーム

進行状況を知ることができる。

【0074】自分の城に護衛モンスターを追加する場合、そのプレイヤーは、上記城選択画面において、自分が城主となっている城を選択し、操作ボタン5cを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図9に示す護衛モンスター選択画面を表示させる。この護衛モンスター選択画面では、画面に表示されている各護衛モンスターカードにカーソルが出現する。各護衛モンスターカードには、その護衛モンスター名、護衛モンスターの画像及び護衛モンスターの説明が表示されている。また、この護衛モンスターカードには、その護衛モンスターを配置するために必要なメダル枚数（護衛費用）も表示されている。また、護衛モンスター選択画面の画面上部には、自分の城名、護衛モンスターが配置されるフロア一箇所の空き情報などが表示されている。護衛モンスターは、城のフロアの特定の箇所にしか配置できず、その箇所には、それぞれ1体のみ配置される。

【0075】プレイヤーは、図9に示した護衛モンスター選択画面において、護衛モンスターを配置する箇所及び護衛モンスターの種類を決めたら、操作レバー4でカーソルを移動させ、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、護衛モンスターの護衛費用に相当する分だけ減少させるように変更するクレジットデータ変動処理を実行する（S8）。

【0076】また、本メダルゲーム機で行う対戦ゲームでは、プレイヤーが城に挑戦し、他のプレイヤーからの城を奪取することがゲーム目的となっている。この対戦ゲームにおいて、城に挑戦したプレイヤーは、その城に挑戦するための挑戦費用や、魔法カードを使用するためのカード使用費用など、自分のクレジットを費やすことになる。城に挑戦したプレイヤーが費やしたクレジットの少なくとも一部、例えば90%は、城を所有するプレイヤーのクレジットに加算される。すなわち、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に失敗しゲームが終了したとき、そのゲームユニット1のメイン基板10から、ゲームに費やした使用クレジットデータ等が中央制御基板21に送られる。ここで、中央制御装置20のデータベース用ROM23は、プレイヤー情報を記録するデータ領域を有している。そして、使用クレジットデータ等を受信した中央制御基板21は、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に失敗しゲームが終了したことを変更条件として、上記プレイヤー情報に含まれるクレジットデータを、その使用クレジットデータの90%に相当する分だけ増加させるように変更する保存データ変更処理を行う（S9）。

【0077】また、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に成功するというゲーム目的を達成した場合、そのプレ

イヤーは、その城の城主となることができる。よって、他のプレイヤーからの挑戦を受けて、その城の防衛に成功したときにクレジットが増加するという城主としての特典を受けることができる。具体的には、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に成功したとき、そのゲームユニット1のメイン基板10から、城奪取信号等が中央制御基板21に送られる。これを受信した中央制御基板21は、データベース用ROM23に記録された城情報データベースから、その城奪取信号に対応する城名データを選択し、この城名データに関連付けられた城主のプレイヤーIDを、城の占領に成功したプレイヤーのIDに変更する保存データ変更処理を行う（S9）。

【0078】尚、本実施形態では、各ダンジョンや城でのモンスターの強さが大きく異なるが、主人公は、モンスターを倒したり、魔法カードを使用したりすることでレベルアップし、その能力を高めることができる。尚、プレイヤーの能力を決定する能力パラメータ（体力データ、攻撃力データ、守備力データ等）は、ダンジョンクリア時にディフォルトに戻されるが、主人公のもつ装備や魔法カード等は、そのまま継続される。

【0079】プレイヤーは、ゲームを終了しようとする場合には、保存終了ボタン5eを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に表示されている画像の上に重なるようにして、図10に示すゲーム終了選択画面を表示させる（S10）。このゲーム終了選択画面には、「ゲームを終了しますか？」というコメントの下に「はい」ボタンと「いいえ」ボタンが表示されている。プレイヤーは、ゲームを終了させない場合には、操作レバー4でカーソルを「いいえ」ボタンに合わせて、操作ボタン5aを押す。これにより、ゲーム終了選択画面が消えて、直前の画面からゲームが再開される。一方、プレイヤーは、ゲームを終了させる場合には、操作レバー4でカーソルを「はい」ボタンに合わせて、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータやゲーム状態データを、データセーブ要求として、中央制御基板21に送信する。これを受信した中央制御基板21は、そのデータを、データベース用ROM23に記録されているそのプレイヤーのプレイヤー情報に保存する。そして、中央制御基板21は、メイン基板10に保存が完了した旨のセーブ完了データを送信する。これを受信したメイン基板10は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9にクレジットデータやゲーム状態データ等を書き込み、その磁気カード9を、カード挿入取出口8から排出する。

【0080】次に、本実施形態に係る硬貨用ゲーム機について説明する。図11は、本実施形態における硬貨用

ゲーム機30の外観斜視図である。この硬貨用ゲーム機30は、箱型の筐体31、この筐体31の前面側に開閉自在に取り付けられた前面パネル32などを有する。前面パネル32には、複数のリール画像を表示する可変表示装置であるモニター33を外部から視認するための表示窓34、硬貨受取手段としての硬貨投入口35、モニター11のリール画像の回転を開始させるためのスピンドルボタン36a、BETボタン36b、後述する磁気カードを取り出してゲームを終了するための保存終了ボタン37、リール停止ボタン38などが設けられている。

【0081】硬貨用ゲーム機30の内部には、複数種の図柄が順次可変表示される5つのリール画像を含むスロット画面33aを表示するモニター33が設けられている。このモニター33は、CRTディスプレイで構成されているが、プラズマディスプレイや液晶ディスプレイなどで構成してもよい。また、モニター33には、プレイヤーが硬貨投入口35から投入した硬貨の額に相当するクレジット額を表示するクレジット表示部33bが、上記スロット画面33aの上部に表示される。また、硬貨用ゲーム機30の内部には、図示しないスピーカーや、CPUやROMその他種々の電子部品によって電子回路が形成された制御部を構成する回路基板なども組み込まれている。

【0082】また、硬貨用ゲーム機30には、可搬型記録媒体としての磁気カード9の挿入・取出しを行うためのカード挿入取出口39が設けられている。この磁気カード9は、上記メダルゲーム機で使用される磁気カードと同一のものを使用することができ、この磁気カード9に記録されるデータの少なくとも一部は、上記メダルゲーム機及び硬貨用ゲーム機30の双方で利用される。

【0083】図12は、硬貨用ゲーム機30の内部の概略構成を示すブロック図である。硬貨用ゲーム機30は、硬貨用ゲーム機30内の各部を制御するメイン基板40と、モニター33の画像表示を制御するための画像表示制御部41と、スピーカーで流す音を制御するための音響制御部42と、各種ボタン36a、36b、37、38からの信号を受け取って所定の制御信号に変換する操作制御部43と、カード挿入取出口39に挿入された磁気カード9に対してデータの書き込み及び読み出しを行う磁気カード書込読出部44と、抽選用の乱数を発生させる乱数発生回路45、ROM46及びRAM47などが設けられている。ROM46は、メイン基板40が利用する各種プログラムや各種データベース等のデータを格納しており、これらをメイン基板40に出力する。また、RAM46は、メイン基板40によって演算された変数データなどを一時的に格納する。乱数発生回路45は、所定の周期毎に乱数を発生させてそのデータをCPUに出力する。画像表示制御部41は、CPUの制御の下、スロット画面33aのリール画像等を表示するモニター33の表示制御を行う。また、メイン基板4

0は、硬貨投入口に投入された硬貨の額をカウントする投入金額カウント装置48にも接続されている。

【0084】次に、硬貨用ゲーム機30によるゲームの流れを説明する。プレイヤーによって図示しない硬貨が硬貨投入口35に投入されると、その硬貨は投入金額カウント装置48によりカウントされる。そして、投入金額カウント装置48は、メイン基板40に投入金額データを出力する。この投入金額データを受け取ったメイン基板40は、投入金額データに相当するクレジットデータをRAM46に記録する。次に、プレイヤーは、希望するBET額を決めたら、BETボタン36bを操作する。この操作内容は、操作制御部43を介して所定の操作信号としてメイン基板40に送られ、メイン基板40は、RAM46のクレジットデータから、その操作信号に応じたクレジット分を減額する処理を行う。そして、メイン基板40は、スピンドルボタン36aからの操作信号を受付可能な状態となり、プレイヤーによるスピンドルボタン36aの操作が有効なものとなる。

【0085】プレイヤーがスピンドルボタン36aを操作すると、その操作内容が操作制御部43を介してメイン基板40に送られる。これを受け取ったメイン基板40は、ゲーム進行手段として機能し、ROM47に格納されているスロットゲームプログラムを実行する。そして、乱数発生回路45から送られてくる乱数データに基づき、抽選を行う。この抽選で当選すると、当選した図柄が所定の入賞ライン上に停止表示させる表示制御を画像表示制御部41により行う。そして、所定の図柄（入賞図柄）の組合せが入賞ライン上に揃うと、プレイヤーは、その図柄に対応した魔法カードを獲得することができる。具体的に説明すると、ROM47には、各入賞図柄の組合せに対応付けられた状態で、それぞれ魔法カードデータが記録されている。そして、メイン基板40は、入賞図柄の組合せが揃ったことを認識すると、その入賞図柄の組合せに対応する魔法カードデータをROM47から読み出し、一旦RAM46に記録する。そして、プレイヤーが保存終了ボタン37を押してゲームを終了するとき、そのRAM46に記録された魔法カードデータは、磁気カード書込読出部44により、磁気カード9に書き込まれ、その磁気カード9はカード挿入取出口39から排出される。

【0086】このようにして魔法カードデータが記録された磁気カード9を、プレイヤーが上記メダルゲーム機に設けられる変更要素受取手段としてのカード挿入取出口8に挿入し、そのメダルゲーム機でのゲームの続きをすることで、その魔法カードデータは、その磁気カード9に記録されているゲーム状態データとともに、磁気カード書込読出部14により読み取られる。このようにして、硬貨用ゲーム機30でのゲームで魔法カードを獲得したプレイヤーは、その魔法カードデータを記録した磁気カード9を用いてメダルゲーム機でのゲームを行なうこ

とで、そのメダルゲーム機でのゲーム中に、その魔法カードを使用することができる。

【0087】尚、ここでは、硬貨用ゲーム機30で魔法カードを獲得する場合について説明しているが、そのほか、例えば、自分の城を守るために護衛モンスター、主人公が装備する武器や防具等を硬貨用ゲーム機30で獲得できるようにしてもよい。

【0088】また、本硬貨用ゲーム機30のメイン基板40は、磁気カード9を挿入してからその磁気カード9が排出されるまでの間、投入金額カウント装置48からの投入金額データを、硬貨額関連情報である消費金額データとして、硬貨額関連情報記憶手段としてのRAM46に記録する処理を行う。すなわち、RAM46に記録される消費金額データは、そのプレイヤーが、磁気カード9を挿入してからその磁気カード9が排出されるまでの間に費やした硬貨の額を示すものとなる。そして、プレイヤーが保存終了ボタン37を押してゲームを終了するとき、そのRAM46に記録されている消費金額データに、換算条件である例えば0.5を乗じた値を算出する。そして、算出した値(金額)で借り入れができるメダル枚数を、硬貨額関連情報としての仮想ゲーム価値である仮想メダル価値データとして、魔法カードデータとともに、硬貨額関連情報出力手段としての磁気カード書込読出部44により磁気カード9に書き込まれる。

【0089】尚、本実施形態では、消費金額データを仮想メダル価値データに換算する処理を硬貨用ゲーム機30側で行っているが、メダルゲーム機側で行ってもよい。この場合、RAM46に記録されている消費金額データを、そのまま硬貨額関連情報出力手段としての磁気カード書込読出部44により磁気カード9に書き込み、その消費金額データがメダルゲーム機に読み込まれた後、例えば0.5を乗じて仮想メダル価値データを得る。

【0090】次に、本発明の特徴部分であるメダルゲーム機における仮想メダル価値データの処理について説明する。図1は、メダルゲーム機における仮想メダル価値データの処理の流れを示すフローチャートである。このようにして仮想メダル価値データが記録された磁気カード9が、プレイヤーによりメダルゲーム機に設けられる硬貨額関連情報受取手段としてのカード挿入取出口8に挿入されると(S1)、その仮想メダル価値データは、その磁気カード9に記録されている魔法カードデータやゲーム状態データとともに、硬貨額関連情報受取手段としての磁気カード書込読出部14により読み取られる(S2)。このようにして読み取られた仮想メダル価値データは、メダルゲーム機のメイン基板10に送られる。メイン基板10は、その仮想メダル価値データをクレジットデータとしてRAM16に記録する(S3)。すなわち、プレイヤーは、硬貨用ゲーム機30で消費し

た硬貨の額の半分をメダルの借入資金として利用することができます。このようにしてクレジットデータが記録された後、プレイヤーは、そのクレジットデータを用いてメダルゲーム機でのゲームを行うことができる。

【0091】また、本実施形態では、上記とは逆に、メダルゲーム機で費やしたメダル枚数を、硬貨用ゲーム機30で使用できる硬貨の額として利用することもできる。具体的に説明すると、上記メダルゲーム機のメイン基板10は、磁気カード9を挿入してからその磁気カード9が排出されるまでの間、プレイヤーが消費したクレジットデータに基づくメダル枚数をカウントし、そのカウントしたメダル枚数を示すゲーム価値量関連情報としての消費メダル枚数データをゲーム価値量関連情報記憶手段としてのRAM16に記録している。そして、プレイヤーがメダルゲーム機の保存終了ボタン5eを押してゲームを終了するとき、RAM16に記録された消費メダル枚数データが、ゲーム状態データとともに、ゲーム価値量関連情報出力手段としての磁気カード書込読出部14により磁気カード9に書き込まれる。

【0092】図13は、硬貨用ゲーム機30における消費メダル枚数データの処理の流れを示すフローチャートである。上述のようにして消費メダル枚数データが記録された磁気カード9が、プレイヤーにより硬貨用ゲーム機30に設けられるゲーム価値量関連情報受取手段としてのカード挿入取出口39に挿入されると(S11)、その消費メダル枚数データは、硬貨額関連情報受取手段としての磁気カード書込読出部44により読み取られる(S12)。このようにして読み取られた消費メダル枚数データは、メイン基板40に送られる。その消費メダル枚数データを受け取ったメイン基板40は、ゲーム価値量関連情報処理手段として機能し、メイン基板40上のROM47に記録されている換算プログラムを実行する。

【0093】この換算プログラムを実行するメイン基板40は、受け取った消費メダル枚数データに換算条件である0.005を乗じる演算を行う(S13)。そして、これにより得た枚数を借り入れるのに必要な金額を、投入金額データと同じクレジットデータとしてRAM46に記録する(S14)。すなわち、プレイヤーは、メダルゲーム機で消費したメダル枚数の0.5%を硬貨用ゲーム機30に投入される硬貨の額として利用することができる。このようにしてクレジットデータが記録された後、プレイヤーは、そのクレジットデータを用いて硬貨用ゲーム機30でのゲームを行うことができる。

【0094】また、本実施形態におけるメダルゲーム機において、ダンジョンや城のフロアには、硬貨用ゲーム機30でのゲームで使用できるゲーム状態変更要素としてのスロット用アイテムが適所に配置されている。プレイヤーは、ダンジョン等を冒險している間、魔法カ

ド等と同じように、そのスロット用アイテムを拾うことができる。このようにして取得したスロット用アイテムのデータは、一時的にラム16に記録され、プレイヤーが保存終了ボタン5eを押してゲームを終了するときに、磁気カード書込読出部14により磁気カード9に書き込まれる。

【0095】プレイヤーは、硬貨用ゲーム機30でゲームを行う場合、そのスロット用アイテムのデータが書き込まれた磁気カード9を、変更要素受取手段としてのカード挿入取出口39に挿入する。そして、そのスロット用アイテムのデータは、硬貨用ゲーム機30の磁気カード書込読出部44により読み取られ、変更要素記憶手段としてのRAM46に記録される。これにより、プレイヤーは、そのスロット用アイテムを硬貨用ゲーム機30でのスロットゲームで使用することができる。例えば、そのスロット用アイテムが、1回のスロットゲームだけ通常よりも抽選確率が高くなるようにゲーム状態を変更する効果をもつものである場合、プレイヤーがスピンドル36aを押す前に、そのアイテムを使用するための所定の操作を行うことで、メイン基板40は、ゲーム状態変更手段として機能し、通所の確率テーブルよりも当たる確率の高めに設定されている確率テーブルを用いて抽選を行う。よって、プレイヤーは、その1回のスロットゲームにおいては魔法カードを獲得する確率が高くなる。尚、このスロット用アイテムの効果としては、これに限らず様々なものが考えられる。

【0096】また、本実施形態におけるメダルゲーム機では、店舗の安定した収益を確保するため、予め予定払出手率が設定されている。この予定払出手率に関するデータは、ROM17に記録されている。また、メイン基板10は、磁気カード9に記録されているプレイヤーIDに基づいて各プレイヤーを認識し、プレイヤーごとに、そのプレイヤーが過去に費やしたメダル枚数（消費履歴）と獲得したメダル枚数（獲得履歴）をカウントしている。これら消費履歴及び獲得履歴は、プレイヤー情報としてゲームユニット1のRAM16に記録される。この消費履歴及び獲得履歴を含むプレイヤー情報は、プレイヤーがゲームを終了するときに、磁気カード9に記録される。よって、そのプレイヤーがその磁気カード9を使用してゲームを開けるときでも、メイン基板10は、そのプレイヤーの消費履歴及び獲得履歴を得ることができる。よって、メイン基板10は、各プレイヤーが同じ磁気カード9を使用する限り、プレイヤーごとの消費履歴及び獲得履歴を認識できる。

【0097】プレイヤーが磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入してゲームに参加すると、磁気カード9に記録されたプレイヤー情報がRAM16に書き込まれる。そして、プレイヤーがゲームを開始すると、メイン基板10は、払出手制御手段として機能し、そのプレイヤーの消費履歴及び獲得履歴から得られる実質払出手率

（（獲得履歴）／（消費履歴））が、ROM17に記録された予定払出手率に近づくようにメダルの払出手量を制御する。

【0098】具体例を挙げると、プレイヤーがダンジョンの脱出したときの特別な宝石の種類は、複数種類用意されており、その種類ごとに、プレイヤーがクリアボーナスとして獲得できるメダル枚数が異なっている。ダンジョンクリアに成功したプレイヤーの特別な宝石の種類は、メイン基板10が所定の抽選テーブルに従って抽選により決定される。ここで、ダンジョンクリアに成功したプレイヤーの実質払出手率が予定払出手率に比べて大きく下回っている場合、メイン基板10は、メダルの払出手量が多い宝石の当選確率が高い確率テーブルに従って抽選を行う。逆に、ダンジョンクリアに成功したプレイヤーの実質払出手率が予定払出手率に比べて大きく上回っている場合、メイン基板10は、メダルの払出手量が少ない宝石の当選確率が高い確率テーブルに従って抽選を行う。これにより、各プレイヤーがダンジョンクリア時に獲得できるメダル枚数が、各プレイヤーの実質払出手率に基づいて制御される。

【0099】ここで、本実施形態では、プレイヤーがダンジョンクリアに成功したとき、メイン基板10は、RAM16に記録されている仮想メダル価値データを読み出す。そして、その仮想メダル価値データが所定値を超えていている場合、メイン基板10は、硬貨額関連情報処理手段として機能し、特別な宝石の種類を決定するための抽選に用いる抽選テーブルの選択に利用される実質払出手率を下げる処理を行う。これにより、例えば、ダンジョンクリアに成功したプレイヤーの実質払出手率が予定払出手率とほぼ同等である場合、仮想メダル価値データが所定値を超えていないときでは、通常の確率テーブルにより抽選が行われるのに対して、仮想メダル価値データが所定値を超えているときには、メダルの払出手量が多い宝石の当選確率が高い確率テーブルにより抽選が行われる。よって、プレイヤーは、硬貨用ゲーム機30で費やした金額が多いと、メダルゲーム機で獲得できるメダル枚数が多くなる。

【0100】尚、本実施形態では、プレイヤーに払い出されるメダル枚数を関係する特別な宝石の種類を決定するときに、硬貨用ゲーム機30で費やした金額を利用した処理について説明したが、そのほか、例えば、フロアに出現する敵モンスターの密度やモンスターの新規発生確率、あるいは、敵モンスターの強さなどを、各プレイヤーの実質払出手率に応じて変更しプレイヤーごとに難易度を変更することで、各プレイヤーのメダル払出手量を変更する払出手制御を行う場合にも、上記と同様の方法で、硬貨用ゲーム機30で費やした金額を利用することができる。

【0101】このように、硬貨用ゲーム機30で費やした金額を利用して、各プレイヤーのメダル払出手量を変更

する払出制御を行う場合、例えば、下記の数1に示す数式を満たすように払出制御を行う。これによれば、硬貨用ゲーム機30で金額を消費し仮想メダル価値を獲得したプレイヤーに払い出される払出メダル枚数が、上記予定払出率となるように制御されるときに払い出される払出メダル枚数よりも、その仮想メダル価値分だけ多くなる。すなわち、プレイヤーは、硬貨用ゲーム機30でプレイした場合、その硬貨用ゲーム機30でプレイしなかった場合に比べて、獲得できるメダル枚数が多くなる。

【0102】

【数1】(理想払出量) = (実際の受取量) × (予定払出率) + (仮想メダル価値)

【0103】また、本実施形態において、硬貨用ゲーム機30で獲得した魔法カードをメダルゲーム機でのゲーム中に使用することで、プレイヤーは、敵モンスターを攻撃したり、主人公の体力を回復させたりする効果により、ダンジョンクリアが比較的容易になる。すなわち、プレイヤーは、その魔法カードを使用することで、ダンジョンクリア時に払い出されるメダルを獲得しやすくなる。よって、硬貨用ゲーム機30で魔法カードを獲得したプレイヤーに対しては、硬貨用ゲーム機30で魔法カードを獲得していないプレイヤーよりもメダル払出量が多くなる。更に、本実施形態では、上述のように、硬貨用ゲーム機30でゲームを行ったプレイヤーは、その硬貨用ゲーム機30で費やした金額に応じたクレジットを獲得でき、また、ダンジョンクリア時においてもメダル払出量の多い宝石を獲得できる確率が高いので、硬貨用ゲーム機30でゲームを行っていないプレイヤーよりも、多くのメダルを獲得できることになる。この場合、硬貨用ゲーム機でゲームを行っているプレイヤーと行っていないプレイヤーとの間で、獲得できるメダル枚数の差が大きくなり、プレイヤー間の公平さが保たれないおそれがある。

【0104】そこで、例えば、メダルゲーム機でゲームを行うプレイヤーが硬貨用ゲーム機30で魔法カードを獲得していた場合、そのプレイヤーがダンジョンクリアに成功したとき、そのプレイヤーの仮想メダル価値データが所定値を超えるときには、上記とは逆に、特別な宝石の種類を決定するための抽選に用いる抽選テーブルの選択に利用される実質払出率を上げる処理を行うようにしてもよい。これにより、例えば、ダンジョンクリアに成功したプレイヤーの実質払出率が予定払出率とほぼ同等であっても、硬貨用ゲーム機30で魔法カードを獲得したプレイヤーは、メダルの払出量が少ない宝石の当選確率が高い確率テーブルにより抽選が行われる。よって、プレイヤーは、硬貨用ゲーム機30で獲得した魔法カードによりダンジョンクリアが比較的容易になる代わりに、ダンジョンクリア時に獲得できるメダル枚数が比較的低くなる。

【0105】以上、本実施形態によれば、硬貨用ゲーム

機30で費やした金額がメダルゲーム機で利用され、また、メダルゲーム機で費やしたメダル枚数が硬貨用ゲーム機で利用されるので、今までいわゆる硬貨用ゲーム機及びメダルゲーム機のいずれか一方にしか興味がなかったプレイヤーに対して、他方のゲーム機でゲームを行う契機を与えることができる。これにより、そのようなプレイヤーが今まで興味のなかったゲーム機でのゲームの楽しみを知ることで、メダルゲーム機及び硬貨用ゲーム機の双方でゲームを行うようになることを期待できる。

【0106】また、本実施形態では、主人公がダンジョンを冒険するロールプレイングゲームを行うメダルゲーム機と、そのメダルゲーム機でのゲーム中に使用できる魔法カード等を獲得するためのスロットゲームを行う硬貨用ゲーム機とからなるゲームシステムについて説明したが、本発明は、上記実施形態のように、メダルゲーム機及び硬貨用ゲーム機30の双方のゲーム内容が互いに関連しているものではなく、互いに全く関連していないものであってもよく、また、そのゲーム内容も種々のものが適用できる。

【0107】また、本実施形態では、硬貨用ゲーム機30での仮想メダル価値データ及び獲得した魔法カードデータや、メダルゲーム機の消費メダル枚数データ及びスロット用アイテムのデータを、磁気カード9により、メダルゲーム機と硬貨用ゲーム機30との間でやり取りする場合について説明したが、これらゲーム機間をLAN等のネットワークを介してデータ通信可能に接続し、そのネットワークを介してやり取りするようにしてもよい。この場合、磁気カード9には、少なくともプレイヤーを特定するためのプレイヤーIDだけを記録しておけば、プレイヤーごとのデータ管理が可能となる。また、本実施形態では、同一店舗内に設置されるメダルゲーム機と硬貨用ゲーム機とからなるゲームシステムについて説明したが、これらは同一店舗内にある必要はなく、複数の店舗間にまたがって設置されている場合にも同様である。

【0108】

【発明の効果】請求項1、3乃至7、12、13及び15の発明によれば、今までいわゆる硬貨用ゲーム機に興味がなかったプレイヤーに対して、硬貨用ゲーム機でゲームを行う契機を与えることができ、これにより、そのようなプレイヤーが硬貨用ゲーム機でのゲームの楽しみを知ることで、いわゆるメダルゲーム機ばかりでなく硬貨用ゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できるので、硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機の別に関係なく、店舗に設置されているゲーム装置を広くプレイヤーに楽しんでもらい、店舗の収益向上を図ることが可能となるという優れた効果がある。

【0109】特に、請求項4の発明によれば、プレイヤーに、硬貨用ゲーム機でプレイすれば、いわゆるメダルゲーム機で使用できるメダル等のゲーム価値を獲得でき

るという特典を与えることができるので、硬貨用ゲーム機及びメダルゲーム機のいずれが一方でしかゲームを行わなかったプレイヤーに、より一層、他方のゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることができるという優れた効果がある。

【0110】また、請求項5の発明によれば、プレイヤーに、硬貨用ゲーム機で費やした硬貨の額の一部が、メダルゲーム機でゲームを行うことでそのプレイヤーに還元されるという特典を与えることができるので、硬貨用ゲーム機及びメダルゲーム機のいずれが一方でしかゲームを行わなかったプレイヤーに、より一層、他方のゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることができるという優れた効果がある。

【0111】また、請求項6の発明によれば、硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機との間でゲームの関連性が生まれるので、硬貨用ゲーム機及びメダルゲーム機のいずれが一方でしかゲームを行わなかったプレイヤーに、より一層、他方のゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることができるという優れた効果がある。

【0112】また、請求項7の発明によれば、硬貨用ゲーム機で獲得したゲーム状態変更要素を本ゲーム装置で使用できるというゲーム性と、店舗の収益確保とを両立させることができるとなるという優れた効果がある。

【0113】請求項2、8乃至11、14及び16の発明によれば、今までいわゆるメダルゲーム機に興味がなかったプレイヤーに対して、メダルゲーム機でゲームを行う契機を与えることができ、これにより、そのようなプレイヤーがメダルゲーム機でのゲームの楽しみをることで、いわゆる硬貨用ゲーム機ばかりでなくメダルゲーム機でもゲームを行うようになることを期待できるので、硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機の別に関係なく、店舗に設置されているゲーム装置を広くプレイヤーに楽しんでもらい、店舗の収益向上を図ることが可能となるという優れた効果がある。

【0114】特に、請求項10の発明によれば、プレイヤーに、硬貨用ゲーム機でプレイすれば、いわゆるメダルゲーム機で使用できるメダル等のゲーム価値を獲得できるという特典を与えることができるので、硬貨用ゲーム機及びメダルゲーム機のいずれが一方でしかゲームを行わなかったプレイヤーに、より一層、他方のゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることができるという優れた効果がある。

【0115】また、請求項11の発明によれば、硬貨用ゲーム機とメダルゲーム機との間でゲームの関連性が生

まれるので、硬貨用ゲーム機及びメダルゲーム機のいずれが一方でしかゲームを行わなかったプレイヤーに、より一層、他方のゲーム機でのゲームの楽しみを知る契機を与えることができるという優れた効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係るゲームシステムを構成するメダルゲーム機における仮想メダル価値データの処理の流れを示すフローチャート。

【図2】同メダルゲーム機の全体の概略構成図。

【図3】同ゲームユニットの外観図。

【図4】同ゲームユニット内部の概略構成を示すブロック図。

【図5】同メダルゲーム機を構成する中央制御装置の概略構成を示すブロック図。

【図6】同ゲームユニットのROMに格納されているゲーム実行プログラムを実行するメイン基板によるゲームの流れを示すフローチャート。

【図7】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるゲーム画面の説明図。

【図8】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるカード選択画面の説明図。

【図9】同ゲームユニットのディスプレイに表示される護衛モンスター選択画面の説明図。

【図10】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるゲーム終了選択画面の説明図。

【図11】同ゲームシステムを構成する硬貨用ゲーム機の外観斜視図。

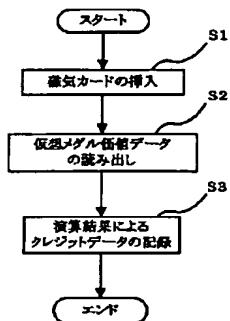
【図12】同硬貨用ゲーム機の内部の概略構成を示すブロック図。

【図13】同硬貨用ゲーム機における消費メダル枚数データの処理の流れを示すフローチャート。

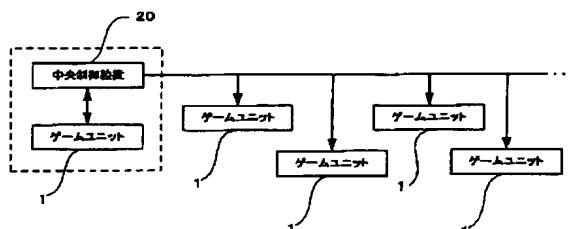
【符号の説明】

1	ゲームユニット
6	メダル投入口
7	メダル払出口
8	カード挿入取出口
9	磁気カード
10	メイン基板
20	中央制御装置
21	中央制御基板
30	硬貨用ゲーム機
35	硬貨投入口
39	カード挿入取出口
40	メイン基板

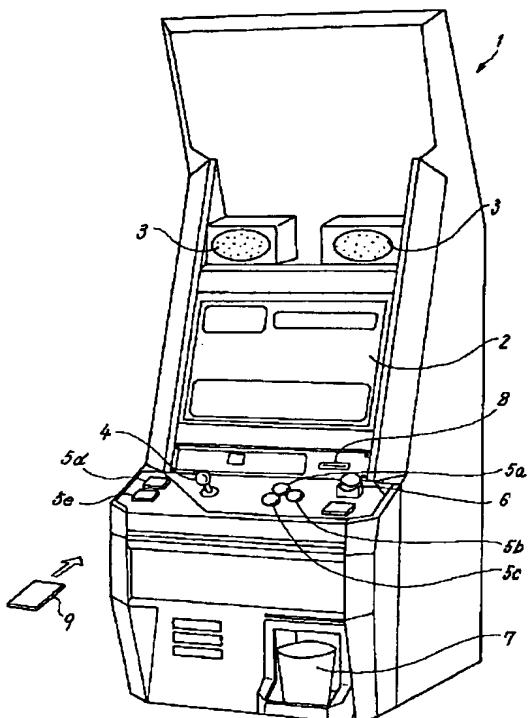
【図1】



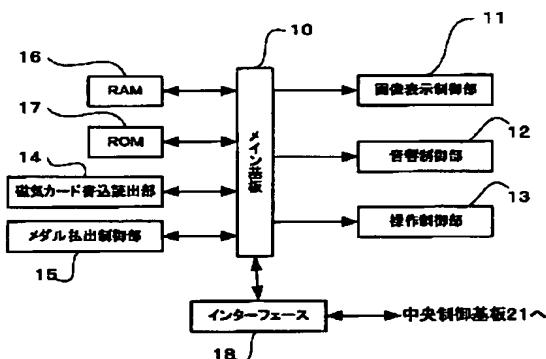
【図2】



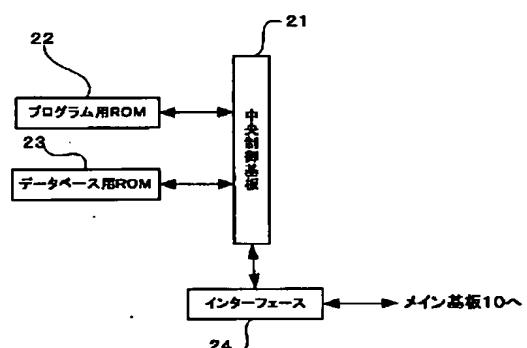
【図3】



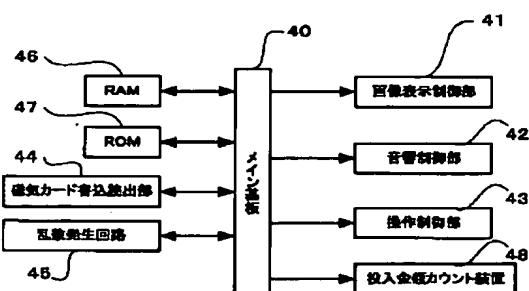
【図4】



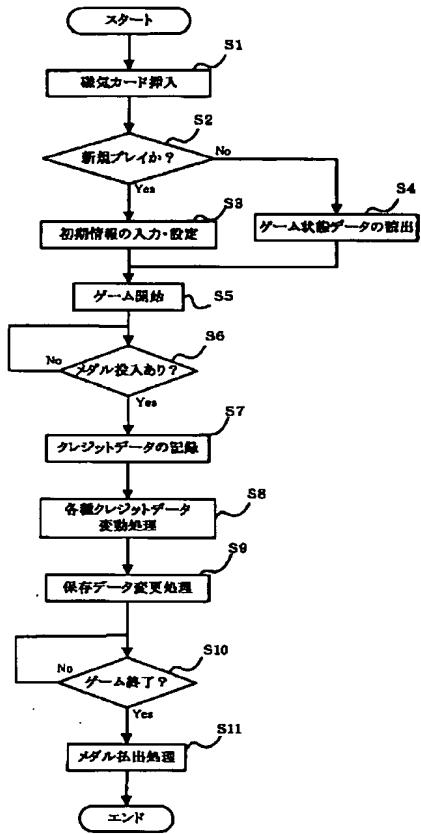
【図5】



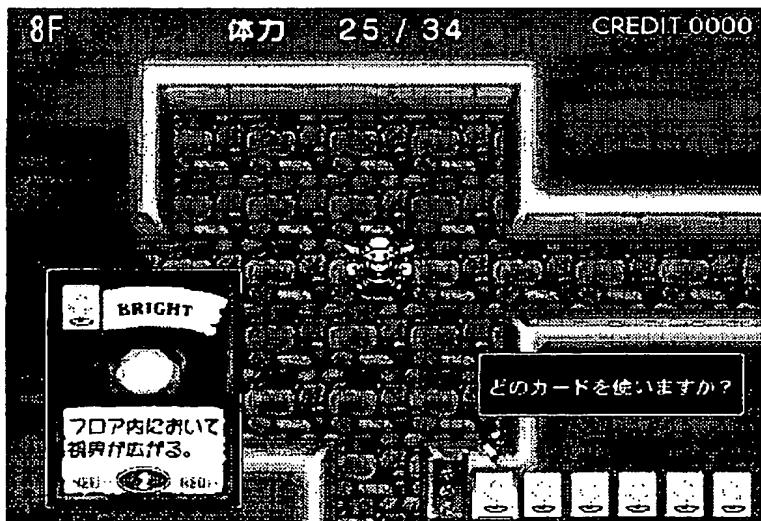
【図12】



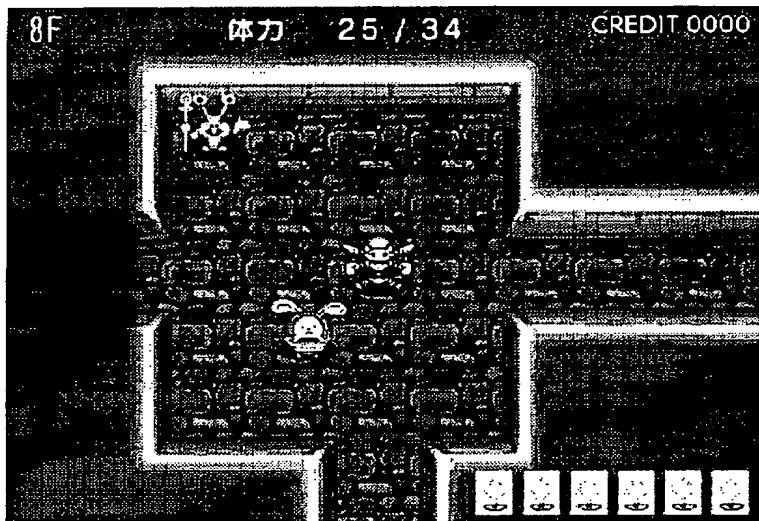
【図6】



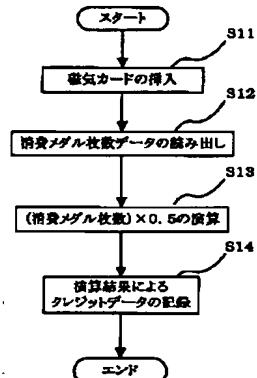
【図8】



【図7】

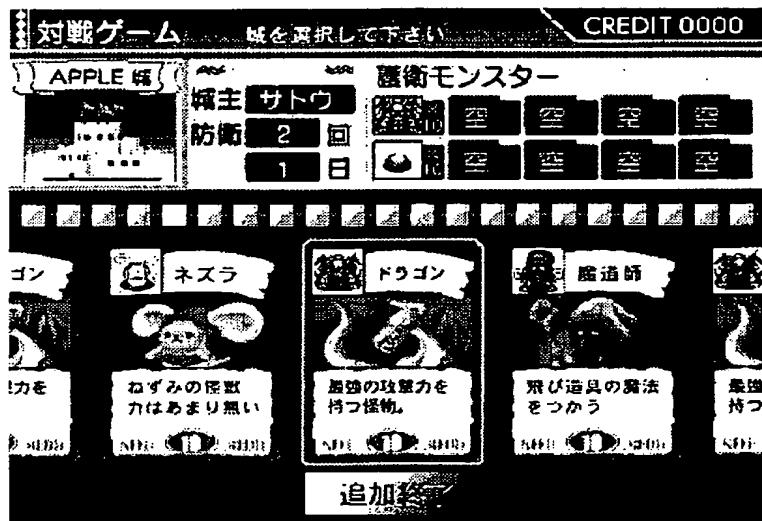


【図13】

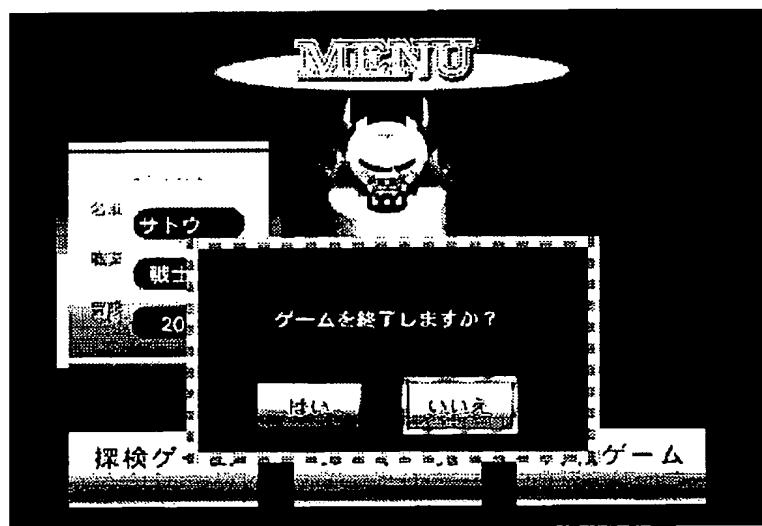


(23) 2003-62321 (P2003-623uJL

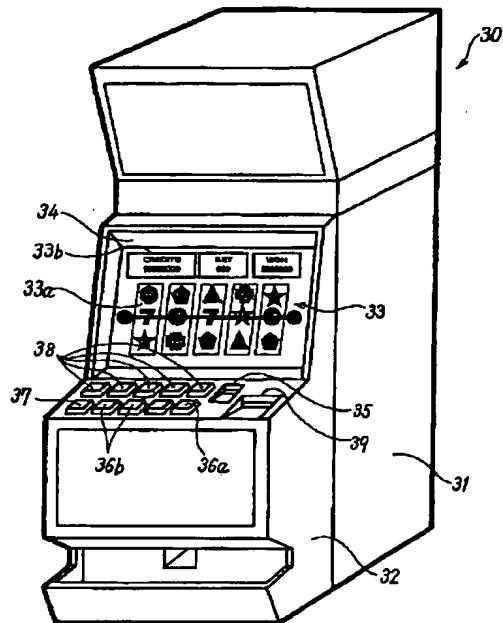
【図9】



【図10】



【図11】



フロントページの続き

(72)発明者 永野 哲郎

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ
株式会社内

F ターム(参考) 2C001 AA00 BA01 BA05 BA06 BB01

CA02 CA04 CB01 CB04 CC02

CC03

3E048 AA02 BA01 BA07 BA08

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2003-62321,A (P2003-62321A)
(43) [Date of Publication] March 4, Heisei 15 (2003. 3.4)
(54) [Title of the Invention] The control method and program of a game system, game equipment, and game equipment
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 9/00 512

13/10

G07F 17/32

[FI]

A63F 9/00 512 A

512 B

13/10

G07F 17/32

[Request for Examination] Tamotsu

[The number of claims] 16

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 24

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-261076 (P2001-261076)

(22) [Filing Date] August 30, Heisei 13 (2001. 8.30)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000105637

[Name] KONAMI CO., LTD.

[Address] 2-4-1, Marunouchi, Chiyoda-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Kusuda Kazuhiro

[Address] 4-3-1, Toranomon, Minato-ku, Tokyo Inside of KONAMI CO., LTD.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Yoshioka Right virtue

[Address] 4-3-1, Toranomon, Minato-ku, Tokyo Inside of KONAMI CO., LTD.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Nagano Tetsuro

[Address] 4-3-1, Toranomon, Minato-ku, Tokyo Inside of KONAMI CO., LTD.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100098626

[Patent Attorney]

[Name] Kuroda **

[Theme code (reference)]

2C001

3E048

[F term (reference)]

2C001 AA00 BA01 BA05 BA06 BB01 CA02 CA04 CB01 CB04 CC02 CC03

3E048 AA02 BA01 BA07 BA08

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Summary

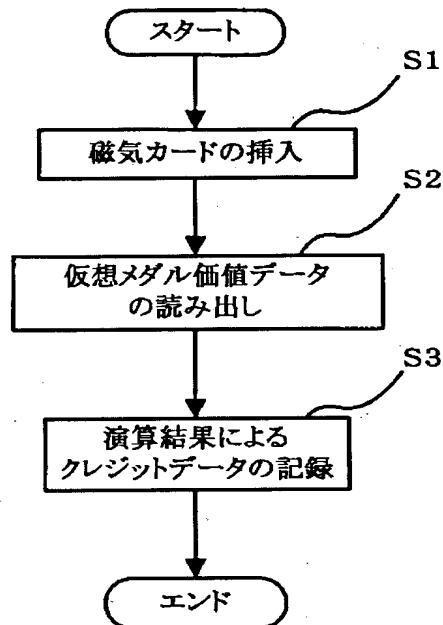
(57) [Abstract]

[Technical problem] It is having a player enjoy widely the game equipment currently installed in the store not related according to the game machine for coins, and a medal game machine, and aiming at improvement in a profit of a store.

[Means for Solution] If the magnetic card which had consumption amount-of-money data of the player played with the game machine for coins recorded is inserted in the card insertion output port of a medal game machine (S1), the consumption amount-of-money data will be read by the magnetic-card write-in read-out section (S2). The read consumption amount-of-money data are sent to the main substrate of a medal game machine, and the main substrate performs the operation which

multiplies the consumption amount of money by the consumption amount-of-money data by 0.5 (S3). And the credit equivalent to the medal number of sheets which can be borrowed in the amount of money which this obtained is recorded on RAM (S4). That is, a player can use the half of the frame of the coin consumed with the game machine for coins as a lease fund of a medal.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The 1st game equipment equipped with a coin receipt means characterized by providing the following to receive the coin which a player possesses, and a game advance means to go on a game by receiving a coin by this coin receipt means, A game value receipt means to receive the game value that the player paid and borrowed money, A game advance means to go on a game by receiving game value by this game value receipt means, And the game system equipped with the 2nd game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the game which advances by this game advance means The 1st game equipment is a coin frame related information storage means to memorize the coin frame related information relevant to the frame of the coin received by the above-mentioned coin receipt means for every player. It is a coin frame related information receipt means to have a coin frame related information output means to output the coin frame related information memorized by the above-mentioned coin frame related information storage means, and to receive the coin frame related information to which the 2nd game equipment was outputted by the above-mentioned coin frame related information output means. A coin frame related information processing means to perform processing for using the coin frame related information received by the above-mentioned coin frame related information receipt means for the game in the game equipment of the above 2nd which the player corresponding to this coin frame related information performs

[Claim 2] The 1st game equipment equipped with a coin receipt means characterized by providing the following to receive the coin which a player possesses, and a game advance means to go on a game by receiving a coin by this coin receipt means, A game value receipt means to receive the game value that the player paid and borrowed money, A game advance means to go on a game by receiving game value by this game value receipt means, And the game system equipped with the 2nd game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the game which advances by this game advance means The 2nd game equipment is an amount related information storage means of game value to memorize the amount related information of game value relevant to the amount of the game value received by the above-mentioned game value receipt means for every player. It is an amount related information receipt means of game value to have an amount related information output means of game value to output the amount related information of game value memorized by the above-mentioned amount related information storage means of game value, and to receive the amount related information of game value to which the 1st game equipment was outputted by the above-mentioned amount related information output means of game value. An amount related information processing means of game value to perform processing for using the amount related information of game value received by the above-mentioned amount related information receipt means of game value for the game in the game equipment of the above 1st which the player

corresponding to this amount related information of game value performs [Claim 3] Game equipment equipped with a game value receipt means receive the game value characterized by to provide the following that the player paid and borrowed money, a game advance means go on a game by receiving game value by the above-mentioned game value receipt means, and the game value expenditure means that pay out the above-mentioned game value to a player according to the result of the game which advances by the above-mentioned game advance means A coin frame related information receipt means to receive the coin frame related information for every player relevant to the frame of the coin which the player which performs a game with other game equipments which run a game by throwing in the coin which a player possesses fed into these game equipments of other A coin frame related information processing means to perform processing for using the coin frame related information received by the above-mentioned coin frame related information receipt means for the game of the player corresponding to this coin frame related information that advances by the above-mentioned game advance means

[Claim 4] Based on the frame of the coin in which the above-mentioned coin frame related information processing means was supplied to game equipment besides the above in the game equipment of a claim 3, it is game equipment characterized by to perform processing for using as an amount of game value which received the amount of game value converted according to predetermined conversion conditions by the above-mentioned game value receipt means.

[Claim 5] The amount of receipts of the game value received from the player within the predetermined period by the above-mentioned game value receipt means in the game equipment of a claim 3, So that a real ratio with the shipments of the game value paid out to this player within this predetermined period by the above-mentioned game value expenditure means may turn into a schedule ratio decided beforehand It has the expenditure control means which control the shipments of the game value paid out to a player for every player, the above-mentioned coin frame related information processing means the shipments of the game value paid out to the player corresponding to the coin frame related information received by the above-mentioned coin frame related information receipt means -- the account of a top -- so that it may increase more than the shipments controlled to become the schedule ratio decided beforehand Game equipment characterized by controlling shipments by the above-mentioned expenditure control means.

[Claim 6] Game equipment of a claim 3 characterized by providing the following A change element receipt means to receive the game status-change element which is for changing a game state game on-going [by the above-mentioned game advance means], and the player gained by the game in game equipment besides the above A change element storage means to memorize the game status-change element received by the above-mentioned change element receipt means during the game advance by the above-mentioned game advance means in the state where the

player corresponding to this game status-change element becomes usable A game status-change means to change a game state game on-going [by the above-mentioned game advance means] when the game status-change element memorized by the above-mentioned change element storage means is used based on directions of a player

[Claim 7] The amount of receipts of the game value received from the player within the predetermined period by the above-mentioned game value receipt means in the game equipment of a claim 6, So that a real ratio with the shipments of the game value paid out to this player within this predetermined period by the above-mentioned game value expenditure means may turn into a schedule ratio decided beforehand It has the expenditure control means which control the shipments of the game value paid out to a player for every player. the above-mentioned game status-change element It is what changes a game state so that the shipments paid out to the player corresponding to this game status-change element by the above-mentioned game value expenditure means may increase. When the above-mentioned coin frame related information processing means receives a game status-change element from the player corresponding to the coin frame related information received by the above-mentioned coin frame related information receipt means by the above-mentioned change element receipt means, the shipments of the game value paid out to this player -- the account of a top -- the game equipment characterized by controlling shipments by the above-mentioned expenditure control means so that it may become less than the shipments controlled to become the schedule ratio decided beforehand

[Claim 8] Game equipment equipped with a game value receipt means receive the game value characterized by to provide the following that the player paid and borrowed money, a game advance means go on a game by receiving game value by the above-mentioned game value receipt means, and the game value expenditure means that pay out the above-mentioned game value to a player according to the result of the game which advances by the above-mentioned game advance means An amount related information storage means of game value to memorize the amount related information of game value by which ***** use is carried out for every player in the game of each player in other game equipments which run a game by throwing in the coin which a player possesses in relation to the amount of the game value received by the above-mentioned game value receipt means An amount related information output means of game value to output the amount related information of game value memorized by the above-mentioned amount related information storage means of game value

[Claim 9] Game equipment equipped with a coin receipt means characterized by providing the following to receive the coin which a player possesses, and a game advance means to go on a game by receiving a coin by the above-mentioned coin receipt means An amount related information receipt means of game value to receive the amount related information of game value for every player relevant to

the amount of the game value which the player which performs a game with other game equipments which run a game because a player supplies the game value of having paid and borrowed money supplied to these game equipments of other An amount related information processing means of game value to perform processing for using the amount related information of game value received by the above-mentioned amount related information receipt means of game value for the game of the player corresponding to this amount related information of game value that advances by the above-mentioned game advance means

[Claim 10] Based on the amount of the game value that the above-mentioned amount related information processing means of game value was supplied to game equipment besides the above in the game equipment of a claim 9, it is game equipment characterized by to perform processing for using the frame of the coin converted according to predetermined conversion conditions as a frame of the coin received by the above-mentioned coin receipt means.

[Claim 11] Game equipment of a claim 9 characterized by providing the following A change element receipt means to receive the game status-change element for every player which is for changing a game state game on-going [by the above-mentioned game advance means], and the player gained by the game in game equipment besides the above A change element storage means to memorize the game status-change element received by the above-mentioned change element receipt means during the game advance by the above-mentioned game advance means in the state where the player corresponding to this game status-change element becomes usable A game status-change means to change a game state game on-going [by the above-mentioned game advance means] when the game status-change element memorized by the above-mentioned change element storage means is used based on directions of a player

[Claim 12] Game equipment equipped with a coin receipt means characterized by providing the following to receive the coin which a player possesses, and a game advance means to go on a game by receiving a coin by the above-mentioned coin receipt means A coin frame related information storage means to memorize the coin frame related information by which ***** use is carried out for every player in the game of each player in other game equipments which run a game because a player supplies the game value of having paid and borrowed money, in relation to the frame of the coin received by the above-mentioned coin receipt means A coin frame related information output means to output the coin frame related information memorized by the above-mentioned coin frame related information storage means

[Claim 13] The control method of game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the game which advances by the game advance means and this game advance means go on a game by receiving game value by the game value receipt means and this game value receipt means receive the game value characterized by to provide the following that the player paid and borrowed money The coin frame

related information receipt process of receiving the coin frame related information for every player relevant to the frame of the coin which the player which performs a game with other game equipments which run a game by throwing in the coin which a player possesses fed into these game equipments of other Coin frame related information down stream processing which performs processing for using the coin frame related information received at the above-mentioned coin frame related information receipt process for the game of the player corresponding to this coin frame related information that advances by the above-mentioned game advance means

[Claim 14] The control method of game equipment equipped with a game advance means to go on a game by receiving a coin by the coin receipt means and this coin receipt means of receiving the coin which is characterized by providing the following and which a player possesses The amount related information receipt process of game value of receiving the amount related information of game value for every player relevant to the amount of the game value which the player which performs a game with other game equipments which run a game because a player supplies the game value of having paid and borrowed money supplied to these game equipments of other The amount related information down stream processing of game value which performs processing for using the amount related information of game value received at the above-mentioned amount related information receipt process of game value for the game of the player corresponding to this amount related information of game value that advances by the above-mentioned game advance means

[Claim 15] A game value receipt means to receive the game value that the player paid and borrowed money, A game by receiving game value by this game value receipt means by the game advance means and this game advance means of going on In the program for operating the computer formed in game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the advancing game The coin frame related information for every player relevant to the frame of the coin which the player which performs a game with other game equipments which run a game by throwing in the coin which a player possesses fed into these game equipments of other The program characterized by operating the above-mentioned computer as a coin frame related information processing means to perform processing for using for the game of the player corresponding to this coin frame related information that advances by the above-mentioned game advance means.

[Claim 16] A coin receipt means to receive the coin which a player possesses A game advance means to go on a game by receiving a coin by this coin receipt means The amount related information of game value for every player relevant to the amount of the game value which is the program equipped with the above and the player which performs a game with other game equipments which run a game by supplying the game value that the player paid and borrowed money supplied to these

game equipments of other As an amount related information processing means of game value to perform processing for using for the game of the player corresponding to this amount related information of game value that advances by the above-mentioned game advance means, it is characterized by operating the above-mentioned computer.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] The 1st game equipment equipped with a game advance means to go on a game because this invention receives game value by coin receipt means to receive the coin which a player possesses, and this coin receipt means, A game value receipt means to receive the game value that the player paid and borrowed money, A game advance means to go on a game by receiving game value by this game value receipt means, And the game system equipped with the 2nd game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the game which advances by this game advance means, It is related with the game equipment which constitutes this system, the control method of this game equipment, and a program.

[0002]

[Description of the Prior Art] The game equipment (suitably henceforth "the game machine for coins") which a player throws in a coin and performs a game, and the game equipment (suitably henceforth a "medal game machine") which a player pays money, borrows a medal etc. from a store (game value), throws in the medal etc., and performs a game are installed in stores, such as a game center where a player pays money and plays a game. The player visited at the store can perform various games currently installed in the store by paying money. At this time, it may play with

a medal game machine after that, and a player may be played with the game machine for coins at first, may be played with a medal game machine at first, and may be played with the game machine for coins after that.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, for a player, in the game machine for coins, the content of a game is mainly enjoyed, and it aims at mainly increasing game value, such as a medal, in a medal game machine. Thus, since the purpose for a player is different, in the player which visits a store, those who perform only the game machines for coins, and those who perform only medal game machines exist mostly. Consequently, at the store with the clientele which performs only medal game machines, the problem that it was difficult to seldom carry out a game with the game machine for coins, and to acquire a profit with the game machine for coins had arisen. At the store which, on the other hand, has the clientele which performs only the game machines for coins, the problem that it is difficult to seldom carry out a game with a medal game machine, and to acquire a profit with a medal game machine arises.

[0004] The place which this invention is made in view of the above problem, and is made into the purpose is offering the control method of the game system which my have a player enjoy widely the game equipment currently installed in the store not related according to the game machine for coins, and a medal game machine, and can aim at improvement in a profit of a store, game equipment, and game equipment, and a program.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose, invention of a claim 1 The 1st game equipment equipped with a coin receipt means to receive the coin which a player possesses, and a game advance means to go on a game by receiving a coin by this coin receipt means, A game value receipt means to receive the game value that the player paid and borrowed money, A game advance means to go on a game by receiving game value by this game value receipt means, And it sets to the game system equipped with the 2nd game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the game which advances by this game advance means. A coin frame related information storage means to memorize the coin frame related information relevant to the frame of the coin which received the 1st game equipment by the above-mentioned coin receipt means for every player, It has a coin frame related information output means to output the coin frame related information memorized by the above-mentioned coin frame related information storage means. the 2nd game equipment A coin frame related information receipt means to receive the coin frame related information outputted by the above-mentioned coin frame related information output means, It is characterized by having a coin frame related information processing means to perform processing for using the coin frame related information received by the above-mentioned coin frame

related information receipt means for the game in the game equipment of the above 2nd which the player corresponding to this coin frame related information performs. [0006] This game system is equipped with the 1st game equipment which is the so-called game machine for coins, and the 2nd game equipment which is the so-called medal game machine. In addition, a medal game machine here exchanges game value, such as a medal with which the player paid and borrowed money, between game equipment, and not only truth objects, such as a medal, but intangibles, such as electronic data, are contained in "game value." In this game system, the 1st game equipment has memorized the coin frame related information relevant to the frame of the coin received by the coin receipt means for every player by the coin frame related information storage means. Here, what changed the frame of the coin received for example, not only from information but from each player in which the frame of the coin received from each player itself is shown into the information when using for the game of the 2nd game equipment mentioned later is contained in "coin frame related information." Such coin frame related information is outputted by the coin frame related information output means. As this coin frame related information output means, the coin frame related information of each player can be recorded on portability type record media, such as a magnetic card, and what displays what hands over the portability type record medium to each player, the password which shows the coin frame related information of each player to display meanses, such as a display, can be used. Moreover, when the 1st game equipment and the 2nd game equipment are connected possible [data communication] through the network, what is outputted through the network can also be used.

[0007] Thus, the outputted coin frame related information is received by the coin frame related information receipt means of the 2nd game equipment. And predetermined processing is made by the coin frame related information processing means, and the coin frame related information is used for the game which the player corresponding to the coin frame related information performs. For example, when the player played with the 1st game equipment which is the so-called game machine for coins plays with the 2nd game equipment which is the so-called medal game machine and the medal game machine receives the coin frame related information corresponding to the player, an item, a character, etc. which cannot appear are made to appear in the game of the player according to the coin frame related information in the game of the player currently played only with the medal game machine. Thus, in this game system, when carrying out the game of the player with the 2nd game equipment which is the so-called medal game machine, it can perform the game using the information relevant to the frame of the coin which the player spent with the 1st game equipment which is the so-called game machine for coins. Therefore, it becomes possible to give interest to performing a game with the so-called game machine for coins to the player which performed the game only with the so-called medal game machine until now. That is, the opportunity which performs a game with the game machine for coins can be given to the player which was not

interested in the so-called game machine for coins until now. It is expectable to come to perform a game not only with the so-called medal game machine but with the game machine for coins because such a player gets to know the pleasure of the game in the game machine for coins by this.

[0008] Moreover, the 1st game equipment equipped with a game advance means to go on a game because invention of a claim 2 receives a coin by coin receipt means to receive the coin which a player possesses, and this coin receipt means, A game value receipt means to receive the game value that the player paid and borrowed money, A game advance means to go on a game by receiving game value by this game value receipt means, And it sets to the game system equipped with the 2nd game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the game which advances by this game advance means. An amount related information storage means of game value to memorize the amount related information of game value relevant to the amount of the game value of having received the 2nd game equipment by the above-mentioned game value receipt means, for every player, It has an amount related information output means of game value to output the amount related information of game value memorized by the above-mentioned amount related information storage means of game value. the 1st game equipment An amount related information receipt means of game value to receive the amount related information of game value outputted by the above-mentioned amount related information output means of game value, The amount related information of game value received by the above-mentioned amount related information receipt means of game value It is characterized by having an amount related information processing means of game value to perform processing for using for the game in the game equipment of the above 1st which the player corresponding to this amount related information of game value performs.

[0009] This game system is equipped with the 1st game equipment which is the so-called game machine for coins, and the 2nd game equipment which is the so-called medal game machine as well as the game system of a claim 1. In this game system, the 2nd game equipment has memorized the amount related information of game value relevant to the amount of the game value received by the game value receipt means for every player by the amount related information storage means of game value. Not only in the information which shows the amount of the game value received from each player itself to "the amount related information of game value" here For example, the information which shows the amount which subtracted the amount of receipts of the game value received from each player from the shipments of the game value paid out to each player, Namely, the amount of the game value which each player increased in the game in the 2nd game equipment, Or the information of expenditure which shows the value which **(ed) in the amount of receipts of the game value of having received each player from the shipments of the game value paid out to each player, i.e., the substantial rate of each player etc., is

included. Moreover, what was changed beforehand is contained in the information when being used for the game of the 1st game equipment which mentions later the amount of the game value received by the game value receipt means at this the "amount related information of game value." Such amount related information of game value is outputted by the amount related information output means of game value. This amount related information output means of game value can use a thing with the same composition as the coin frame related information output means in the game system of a claim 1.

[0010] Thus, the outputted amount related information of game value is received by the amount related information receipt means of game value of the 1st game equipment, predetermined processing is made by the amount related information processing means of game value, and the amount related information of game value is used for the game which the player corresponding to the amount related information of game value performs. For example, when the player played with the 2nd game equipment which is the so-called medal game machine plays with the 1st game equipment which is the so-called game machine for coins and the game machine for coins receives the amount related information of game value corresponding to the player, an item, a character, etc. which cannot appear are made to appear in the game of the player according to the amount related information of game value in the game of the player currently played only with the game machine for coins. Thus, in this game system, when carrying out the game of the player with the 1st game equipment which is the so-called game machine for coins, it can perform the game using the information relevant to the amount of game value which the player spent with the 2nd game equipment which is the so-called medal game machine. Therefore, it becomes possible to give interest to performing a game with the so-called medal game machine to the player which performed the game only with the so-called game machine for coins until now. That is, the opportunity which performs a game with a medal game machine can be given to the player which was not interested in the so-called medal game machine until now. It is expectable to come to perform a game not only with the so-called game machine for coins but with a medal game machine because such a player gets to know the pleasure of the so-called game in a medal game machine by this.

[0011] Moreover, a game value receipt means by which, as for invention of a claim 3, a player receives the game value which paid money and was borrowed, A game advance means to go on a game by receiving game value by the above-mentioned game value receipt means, In game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out the above-mentioned game value to a player according to the result of the game which advances by the above-mentioned game advance means A coin frame related information receipt means to receive the coin frame related information for every player relevant to the frame of the coin which the player which performs a game with other game equipments which run a game by throwing in the coin which a player possesses fed into these game equipments of

other, It is characterized by having a coin frame related information processing means to perform processing for using the coin frame related information received by the above-mentioned coin frame related information receipt means for the game of the player corresponding to this coin frame related information that advances by the above-mentioned game advance means.

[0012] This game equipment is functioning as 2nd game equipment in the game system of a claim 1, it becomes possible to give the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine for coins to the player which was not interested in the so-called game machine for coins until now, and, thereby, such a player can expect coming to perform a game not only with the so-called medal game machine but with the game machine for coins.

[0013] Moreover, invention of a claim 4 is characterized by for the above-mentioned coin frame related-information processing means to perform processing for using based on the frame of the coin fed into game equipment besides the above as an amount of game value which received the amount of game value converted according to predetermined conversion conditions by the above-mentioned game value receipt means in the game equipment of a claim 3.

[0014] In this game equipment, some frames [at least] of the coin which the player spent with other game equipments which are the so-called game machines for coins can be used as an amount of game value received by the game value receipt means. Thereby, when predetermined conversion conditions are made into 50%, the amount of game value which can be borrowed by paying the money equivalent to 50% of the frame of the coin which the player spent with the game machine for coins can be dealt with as what was received from the player with the game value receipt means. Consequently, a player can acquire the privilege that game value, such as a medal which can be used with this game equipment which is the so-called medal game machine, can be acquired, if it plays with the game machine for coins. Mind of playing the game in the game machine for coins by this to the player which was not interested in the game machine for coins until now can be made to cause. On the other hand, the player which was not interested in the medal game machine until now can also make mind of playing the game in a medal game machine cause using the game value acquired by performing the game machine for coins. In addition, when the coin frame related information which receives by the coin frame related-information receipt means is what shows the amount of game value converted according to predetermined conversion conditions based on the frame of the coin fed into the game equipment besides the above which is already the so-called game machine for coins, with a coin frame related-information processing means, it processes as an amount of game value which received the amount of game value which the coin frame related information shows by the game value receipt means. On the other hand, when the coin frame related information received by the coin frame related-information receipt means is what shows the frame of the coin fed into game equipment besides the above, after converting into the amount of game

value the frame of the coin which the coin frame related information shows according to predetermined conversion conditions, with a coin frame related-information processing means, it processes as an amount of game value which received the amount of game value by the game value receipt means.

[0015] Moreover, the amount of receipts of the game value of having received invention of a claim 5 from the player within the predetermined period by the above-mentioned game value receipt means in the game equipment of a claim 3, So that a real ratio with the shipments of the game value paid out to this player within this predetermined period by the above-mentioned game value expenditure means may turn into a schedule ratio decided beforehand It has the expenditure control means which control the shipments of the game value paid out to a player for every player. the above-mentioned coin frame related information processing means the shipments of the game value paid out to the player corresponding to the coin frame related information received by the above-mentioned coin frame related information receipt means -- the account of a top -- so that it may increase more than the shipments controlled to become the schedule ratio decided beforehand It is characterized by controlling shipments by the above-mentioned expenditure control means.

[0016] The amount of receipts of the game value received from the player within the predetermined period by expenditure control means in this game equipment, A real ratio with the shipments of the game value paid out to the player within the predetermined period (it is hereafter called "the rate of real expenditure" suitably.) The schedule ratio decided beforehand (it is hereafter called "the rate of schedule expenditure" suitably.) The shipments of the game value paid out to the player are controlled for every player to become. Therefore, when its rate of real expenditure is lower than the rate of schedule expenditure, a player is controlled so that the shipments of the game value paid out to the player increase, and when its rate of real expenditure is higher than the rate of schedule expenditure, it is controlled so that the shipments of the game value paid out to the player become less. Thereby, even if it is the contents of a game from which the shipments of game value change with the skill of each player, respectively, each player can also secure the profit by which the store was stabilized while being able to perform a game with the difficulty which suited its skill. the shipments of the game value paid out to the player corresponding to the coin frame related information received by the coin frame related information receipt means with this game equipment here -- the account of a top -- shipments are controlled by the above-mentioned expenditure control means to increase more than the shipments controlled to become the schedule ratio decided beforehand That is, when it plays with other game equipments which are the so-called game machines for coins, the shipments of a player of game value increase compared with the case where it does not play with the game machine for coins. In other words, some frames of the coin which the player spent with the game machine for coins are performing a game with a medal game machine, and it will be returned

to the player. Mind of playing the game in a medal game machine to the player which could be made causing mind of playing the game in the game machine for coins to the player which was not interested in the game machine for coins until now, and was not interested in the medal game machine by this until now can be made to cause.

[0017] Moreover, invention of a claim 6 is for changing a game state game on-going [by the above-mentioned game advance means] in the game equipment of a claim 3. A change element receipt means to receive the game status-change element which the player gained by the game in game equipment besides the above, A change element storage means to memorize the game status-change element received by the above-mentioned change element receipt means during the game advance by the above-mentioned game advance means in the state where the player corresponding to this game status-change element becomes usable, When the game status-change element memorized by the above-mentioned change element storage means is used based on directions of a player, it is characterized by having a game status-change means to change a game state game on-going [by the above-mentioned game advance means].

[0018] In this game equipment, when the game status-change element for a player changing a game state game on-going [by the game advance means] is gained by the game in game equipment besides the above, the game status-change element is received by the change element receipt means. This game status-change element is memorized by the change element storage means in the state where the player corresponding to the game status-change element becomes usable during the game advance by the game advance means. And among the game of a player, when the game status-change element is used based on directions of a player, a game state game on-going [by the game advance means] is changed by the game status-change means. That is, the game status-change element gained with the game equipment besides the above which is the so-called game machine for coins can be used for a player into the game in this game equipment which is the so-called medal game machine. Mind of playing the game in a medal game machine to the player which could be made causing mind of playing the game in the game machine for coins to the player which the relevance of a game was born between the game machine for coins and the medal game machine, and was not interested in the game machine for coins until now, and was not interested in the medal game machine by this until now can be made to cause. in addition, when a "game status-change element" is the role playing game which ventures in order to attain the predetermined game purpose, being various, for example, the content of a game of this game equipment playing a role predetermined in a hero according to the content of a game of this game equipment etc., the item which a hero uses into the game, arms, a magic, an ally monster, etc. are mentioned Moreover, for example, when the content of a game of this game equipment is a raised type horse race game machine, the food used in order for the player which is a candidate for training to have and to

make a horse raise is mentioned.

[0019] Moreover, the amount of receipts of the game value of having received invention of a claim 7 from the player within the predetermined period by the above-mentioned game value receipt means in the game equipment of a claim 6, So that a real ratio with the shipments of the game value paid out to this player within this predetermined period by the above-mentioned game value expenditure means may turn into a schedule ratio decided beforehand It has the expenditure control means which control the shipments of the game value paid out to a player for every player. the above-mentioned game status-change element It is what changes a game state so that the shipments paid out to the player corresponding to this game status-change element by the above-mentioned game value expenditure means may increase. When the above-mentioned coin frame related information processing means receives a game status-change element from the player corresponding to the coin frame related information received by the above-mentioned coin frame related information receipt means by the above-mentioned change element receipt means, the shipments of the game value paid out to this player -- the account of a top -- it is characterized by controlling shipments by the above-mentioned expenditure control means so that it may become less than the shipments controlled to become the schedule ratio decided beforehand

[0020] This game equipment is equipped with the same expenditure control means as the game equipment of a claim 5. Moreover, the game status-change element in this game equipment changes a game state so that the shipments paid out to the player corresponding to the game status-change element may increase. Therefore, for example, the situation of a game can become advantageous and the player played with this game equipment can make the shipments of game value increase for the player, if a game status-change element is used into a game. If a player gains a game status-change element here with other game equipments which are the so-called game machines for coins, this is used with this game equipment which is the so-called medal game machine and it will be the composition that the shipments of the game value paid out to the player increase simply, a possibility that it may become impossible to secure the profit of a store will arise. Then, when a game status-change element is received from the player corresponding to the coin frame related information received by the coin frame related information receipt means by the change element receipt means, shipments are controlled by this game equipment by the above-mentioned expenditure control means to become less than the shipments controlled to become the schedule ratio the shipments of the game value paid out to the player were beforehand decided to be. A player by this the game status-change element gained with other game equipments which are the so-called game machines for coins When it changes into the state where it can be used with this game equipment which is the so-called medal game machine, while the shipments of game value can be made to increase by using this The game value that the shipments of the game value which pays out the game status-change element to

the player compared with the case where it cannot be used with this medal game machine can gain the player in ** will decrease. Consequently, it becomes possible to reconcile the game nature that the game status-change element gained with the game machine for coins can be used with this game equipment, and profit reservation of a store.

[0021] Moreover, a game value receipt means by which, as for invention of a claim 8, a player receives the game value which paid money and was borrowed, A game advance means to go on a game by receiving game value by the above-mentioned game value receipt means, In game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out the above-mentioned game value to a player according to the result of the game which advances by the above-mentioned game advance means It relates to the amount of the game value received by the above-mentioned game value receipt means. An amount related information storage means of game value to memorize the amount related information of game value by which ***** use is carried out for every player in the game of each player in other game equipments which run a game by throwing in the coin which a player possesses, It is characterized by having an amount related information output means of game value to output the amount related information of game value memorized by the above-mentioned amount related information storage means of game value.

[0022] This game equipment is functioning as 2nd game equipment in the game system of a claim 2, it becomes possible to give the opportunity which knows the pleasure of the game in a medal game machine to the player which was not interested in the so-called medal game machine until now, and, thereby, such a player can expect coming to perform a game not only with the so-called game machine for coins but with a medal game machine.

[0023] Moreover, invention of a claim 9 is set to game equipment equipped with a coin receipt means to receive the coin which a player possesses, and a game advance means to go on a game by receiving a coin by the above-mentioned coin receipt means. A player money An amount related information receipt means of game value to receive the amount related information of game value for every player relevant to the amount of the game value which the player which performs a game with other game equipments which run a game by supplying the game value paid and borrowed supplied to these game equipments of other, The amount related information of game value received by the above-mentioned amount related information receipt means of game value It is characterized by having an amount related information processing means of game value to perform processing for using for the game of the player corresponding to this amount related information of game value that advances by the above-mentioned game advance means.

[0024] This game equipment is functioning as 1st game equipment in the game system of a claim 2, it becomes possible to give the opportunity which knows the pleasure of the game in a medal game machine to the player which was not interested in the so-called medal game machine until now, and, thereby, such a

player can expect coming to perform a game not only with the so-called game machine for coins but with a medal game machine.

[0025] Moreover, invention of a claim 10 is characterized by for the above-mentioned amount related-information processing means of game value to perform processing for using the frame of the coin converted according to predetermined conversion conditions as a frame of the coin received by the above-mentioned coin receipt means based on the amount of the game value supplied to game equipment besides the above in the game equipment of a claim 9.

[0026] In this game equipment, a part of amount [at least] of the game value which the player spent with other game equipments which are the so-called medal game machines can be used as a frame of the coin received by the coin receipt means. Thereby, when predetermined conversion conditions are made into 0.5%, it can be dealt with as a frame of the coin which received the frame of money required to borrow 0.5% of the amount of the game value which the player spent with the medal game machine from the player with the coin receipt means. Consequently, a player can acquire the privilege that this game equipment which is the so-called game machine for coins can perform a game, without throwing in a coin, if it plays with a medal game machine. Mind of playing the game in a medal game machine by this to the player which was not interested in the medal game machine until now can be made to cause. On the other hand, the player which was not interested in the game machine for coins until now can also make mind of playing the game in the game machine for coins cause using the above-mentioned privilege acquired by performing a medal game machine. In addition, when the amount related information of game value which receives by the amount related-information receipt means of game value is what shows the frame of the coin converted according to predetermined conversion conditions based on the amount of the game value supplied to the game equipment besides the above which is already the so-called medal game machine, with the amount related-information processing means of game value, it processes as a frame of the coin which received the frame of the coin which the amount related information of game value shows by the coin receipt means. On the other hand, the amount related information of game value received by the amount related information receipt means of game value When it is what shows the amount of the game value supplied to game equipment besides the above, for example, with the amount related information processing means of game value After converting into the frame of a coin the amount of the game value which the amount related information of game value shows according to predetermined conversion conditions, it processes as a frame of the coin which received the frame of the coin by the coin receipt means.

[0027] Moreover, invention of a claim 11 is for changing a game state game on-going [by the above-mentioned game advance means] in the game equipment of a claim 9. A change element receipt means to receive the game status-change element for every player which the player gained by the game in game equipment besides the

above, A change element storage means to memorize the game status-change element received by the above-mentioned change element receipt means during the game advance by the above-mentioned game advance means in the state where the player corresponding to this game status-change element becomes usable, When the game status-change element memorized by the above-mentioned change element storage means is used based on directions of a player, it is characterized by having a game status-change means to change a game state game on-going [by the above-mentioned game advance means].

[0028] This game equipment has the same composition as the game equipment of the claim 6 which is the so-called medal game machine except for the point that this game equipment is the so-called game equipment for coins. Therefore, mind of playing the game in a medal game machine to the player which could be made causing mind of playing the game in the game machine for coins to the player which the relevance of a game was born between the game machine for coins and the medal game machine, and was not interested in the game machine for coins until now, and was not interested in the medal game machine until now can be made to cause.

[0029] Moreover, invention of a claim 12 is set to game equipment equipped with a coin receipt means to receive the coin which a player possesses, and a game advance means to go on a game by receiving a coin by the above-mentioned coin receipt means. The coin frame related information by which ***** use is carried out in the game of each player in other game equipments which run a game because a player supplies the game value of having paid and borrowed money, in relation to the frame of the coin received by the above-mentioned coin receipt means It is characterized by having a coin frame related information storage means to memorize for every player, and a coin frame related information output means to output the coin frame related information memorized by the above-mentioned coin frame related information storage means.

[0030] This game equipment is functioning as 1st game equipment in the game system of a claim 1, it becomes possible to give the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine for coins to the player which was not interested in the so-called game machine for coins until now, and; thereby, such a player can expect coming to perform a game not only with the so-called medal game machine but with the game machine for coins.

[0031] Moreover, a game value receipt means by which, as for invention of a claim 13, a player receives the game value which paid money and was borrowed, In the control method of game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the game which advances by the game advance means and this game advance means of going on a game by receiving game value by this game value receipt means The coin frame related information receipt process of receiving the coin frame related information for every player relevant to the frame of the coin which the player which performs a

game with other game equipments which run a game by throwing in the coin which a player possesses fed into these game equipments of other, It is characterized by having coin frame related information down stream processing which performs processing for using the coin frame related information received at the above-mentioned coin frame related information receipt process for the game of the player corresponding to this coin frame related information that advances by the above-mentioned game advance means.

[0032] In this control method, since the same processing as each means which the game equipment of a claim 3 has can be performed, it becomes possible to give the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine for coins to the player which was not interested in the so-called game machine for coins until now, and, thereby, such a player can expect coming to perform a game not only with the so-called medal game machine but with the game machine for coins.

[0033] Moreover, invention of a claim 14 is set to the control method of game equipment equipped with a game advance means to go on a game by receiving a coin by the coin receipt means and this coin receipt means of receiving the coin which a player possesses. A player money The amount related information receipt process of game value of receiving the amount related information of game value for every player relevant to the amount of the game value which the player which performs a game with other game equipments which run a game by supplying the game value paid and borrowed supplied to these game equipments of other, The amount related information of game value received at the above-mentioned amount related information receipt process of game value It is characterized by having the amount related information down stream processing of game value which performs processing for using for the game of the player corresponding to this amount related information of game value that advances by the above-mentioned game advance means.

[0034] In this control method, since the same processing as each means which the game equipment of a claim 9 has can be performed, it becomes possible to give the opportunity which knows the pleasure of the game in a medal game machine to the player which was not interested in the so-called medal game machine until now, and, thereby, such a player can expect coming to perform a game not only with the so-called game machine for coins but with a medal game machine.

[0035] Moreover, a game value receipt means by which, as for invention of a claim 15, a player receives the game value which paid money and was borrowed, A game by receiving game value by this game value receipt means by the game advance means and this game advance means of going on In the program for operating the computer formed in game equipment equipped with the game value expenditure means which pays out this game value to a player according to the result of the advancing game The coin frame related information for every player relevant to the frame of the coin which the player which performs a game with other game equipments which run a game by throwing in the coin which a player possesses fed

into these game equipments of other As a coin frame related information processing means to perform processing for using for the game of the player corresponding to this coin frame related information that advances by the above-mentioned game advance means, it is characterized by operating the above-mentioned computer. [0036] This program is that the computer formed in the so-called medal game machine performs, and becomes possible [giving the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine for coins to the player which was not interested in the so-called game machine for coins until now] like the game equipment of a claim 3, and it can expect that such a player comes to perform a game by this not only with the so-called medal game machine but with the game machine for coins.

[0037] Moreover, a coin receipt means to receive the coin in which a player possesses invention of a claim 16, In the program for operating the computer formed in game equipment equipped with a game advance means to go on a game by receiving a coin by this coin receipt means The amount related information of game value for every player relevant to the amount of the game value which the player which performs a game with other game equipments which run a game because a player supplies the game value of having paid and borrowed money supplied to these game equipments of other As an amount related information processing means of game value to perform processing for using for the game of the player corresponding to this amount related information of game value that advances by the above-mentioned game advance means, it is characterized by operating the above-mentioned computer.

[0038] This program is that the computer formed in the so-called game machine for coins performs, and becomes possible [giving the opportunity which knows the pleasure of the game in a medal game machine to the player which was not interested in the so-called medal game machine until now] like the game equipment of a claim 9, and it can expect that such a player comes to perform a game by this not only with the so-called game machine for coins but with a medal game machine.

[0039] In addition, this program can be distributed in the state where it was recorded on record media, such as CD-ROM, or can come to hand. Moreover, this program is put, it can distribute and distributing the signal transmitted by the predetermined sending set through transmission media, such as a dial-up line and a communication network of a dedicated line and others, or receiving can also receive. Into the transmission medium, a part of computer program [at least] should just be transmitted in the case of this distribution. That is, no data which constitute a computer program need to exist on a transmission medium at a stretch. The signal which put this program is a computer data signal embodied by the predetermined subcarrier containing a computer program. Moreover, it is contained, when transmitting continuously the data which constitute a program to the transmitting method of transmitting a computer program from a predetermined sending set and transmitting to it intermittently.

[0040]

[Embodiments of the Invention] 1 operation gestalt applied to the game system which consists of a game machine for coins which is the 1st game equipment which performs the card acquisition game which gains the magic card as a game status-change element which can use this invention hereafter into the game of the medal game machine which is the 2nd game equipment which performs a role playing game, and this medal game machine etc. is explained.

[0041] In the medal game machine in this operation gestalt, the hero as a candidate for operation for which a player plays the role of a fighter character in a game is operated, the jewel which appears in a dungeon is gathered, and the exploration game which sets it as the game purpose to escape from the dungeon is developed. In the dungeon, since the enemy monster as a candidate for the game purpose disturbance which obstructs a hero's way appears, a player operates a hero, without being pushed down on the enemy monster so that it can escape from a dungeon. Attacking the enemy monster or using various items and magic cards as a game status-change element, in order to oppose an enemy monster, the hero operated by the player progresses the inside of a dungeon, and tries escape. Moreover, two or more dungeons are prepared for this exploration game, and each player aims at the clearance of all dungeons.

[0042] Moreover, in the medal game machine in this operation gestalt, the game which sets it as the game purpose to occupy the castle other than a dungeon is also developed. In this game, if a player succeeds in occupation of a castle, the player which the daimyo with a castle and bird clapper of the castle were made, and became a daimyo with a castle can perform other players which challenge in order to occupy their own castle, and a kind of waging-war game. In addition, as for the content of game advance of this waging-war game, like the thing of the above-mentioned exploration game, two or more castles are prepared for this waging-war game, and each player chooses the castle which challenges out of these castles, and aims at occupation of the castle.

[0043] On the other hand, in the game machine for coins in this operation gestalt, the slot game for gaining the magic card which can use a player in the game in the above-mentioned medal game machine is developed. In this slot game, if the reel picture of five trains by which an adjustable indication of the pattern of various magic cards etc. is given is indicated by halt and the pattern in which it is the same on a winning-a-prize line gathers, a player can gain the magic card corresponding to the pattern etc.

[0044] Next, the composition of the whole medal game machine concerning this operation gestalt is explained. Drawing 2 is the outline block diagram of the whole medal game machine concerning this operation gestalt. This game machine consists of 12 game units 1 which each player operates, and a central control unit 20 which controls these game unit 1 in generalization. A player can participate in the game in the game unit 1 by throwing into the game unit 1 the medal which is game value.

Each game unit 1 is connected to the central control unit 20 by communication lines, such as a LAN cable. A maximum of 12 players are able to play a game simultaneously in this medal game machine. Moreover, the central control unit 20 is arranged inside [of the 12 game units 1] one game unit.

[0045] Drawing 3 is the external view of the game unit 1. The display 2 as a display means by which the game unit 1 displays the game screen according to advance of a game, The loudspeaker 3 which passes sound according to advance of a game, such as a sound effect and back music The control lever 4 and three operation buttons 5a, 5b, and 5c which are the operation meanses for operating the hero to whom a player appears on a game screen, Pay out button 5d for performing expenditure of a medal etc. and preservation end button 5e for taking out the magnetic card mentioned later and ending a game are prepared. Looking at the game screen displayed on a display 2, by operating a control lever 4 and three operation buttons 5a, 5b, and 5c, a player can move the hero who appears on the game screen, or a magic card can be used for it. moreover, to the game unit 1 As a game value receipt means for receiving the medal which a player pays in the state of a truth object In order that the player which ended the medal payment vent 7 as a game value expenditure means for paying out a medal in the state of a truth object to ** medal input port 6 and a player and the game may continue a game at the time of a next play The card insertion output port 8 for inserting or taking out the magnetic card 9 as a portability type record medium which records the personal information on the player, the game state at the time of an end, etc. is formed.

[0046] Drawing 4 is the block diagram showing the outline composition of the game unit 1 interior. The main substrate 10 by which the game unit 1 controls each part in the game unit 1, The image display control section 11 for controlling the image display of a display 2, The operation control section 13 which thinks the signal from control-lever 4, operation buttona [5],b [5], and 5c, and pay out button 5d and preservation end button 5e to be the sound control section 12 for controlling the sound passed with a loudspeaker 3, and is changed into a predetermined control signal, It has the magnetic-card write-in read-out section 14 which performs writing and read-out of data to the magnetic card 9 inserted in card insertion output port 8, and the medal expenditure control section 15 for controlling expenditure of a medal etc. according to operation of pay out button 5d. Moreover, ROM17 in which various and databases, such as RAM16 which records temporarily various data, such as credit data which are the game value of having changed medal number of sheets into electronic data, and a game executive program required for the above-mentioned exploration game and the above-mentioned waging-war game, were stored is formed in the game unit 1. The main substrate 10 is connected to the image display control section 11, the sound control section 12, the operation control section 13, the magnetic-card write-in read-out section 14, the medal expenditure control section 15, and RAM16 and ROM17, respectively. Moreover, it connects with the central control unit 20 through the interface 18, and data communication with the CC

substrate 21 which a central control unit 20 mentions later is possible for the main substrate 10.

[0047] Drawing 5 is the block diagram showing the outline composition of a central control unit 20. A central control unit 20 performs data communication between the main substrates 10 of each game unit 1, and has the CC substrate 21 which controls this whole medal game machine, ROM22 for a program which recorded the control program for controlling in generalization each game performed in each game unit 1 etc., and ROM23 for databases which recorded various databases. Moreover, it connects with the main substrate 10 of each game unit 1 through the interface 24, and data communication with each main substrate 10 is possible for the CC substrate 21.

[0048] In this medal game machine, when a player ends a game, the game state data for restoring the game state at the time of the end at the time of next game resumption are recorded on a magnetic card 9 by the magnetic-card write-in read-out section 14. Game information, such as field data, such as a position of the hero in the kind of the dungeon in which player information, such as a player name (a hero's name), the last play time, a hero's capacity, and a kind of item to own, and the hero at the time of a game end are present, or castle, its dungeon, or the inside of a castle, an enemy monster, or an item, etc. is included in this game state data. On the other hand, when a player continues the game ended at once, its own magnetic card 9 is inserted in card insertion output port 8. Thereby, the magnetic-card write-in read-out section 14 reads the game state data recorded on the magnetic card 9. This game state data is read into the game executive program which was recorded on RAM16 and recorded on ROM17. Thereby, a player can resume a play from the game state of a continuation of last time in the game which advances by the main substrate 10 as a game advance means which a game executive program performs.

[0049] In addition, it is necessary to record no game state data on a magnetic card 9 for example, the player ID which is player specific information is recorded on the magnetic card 9, and some or all of game state data corresponding to Player ID may be recorded on ROM23 for databases of a central control unit 20. In this case, after reading Player ID in a magnetic card 9, a play can be resumed from the game state of a continuation of last time like the above by downloading the game state data corresponding to the player ID from a central control unit 20 to RAM16 of the game unit 1.

[0050] Next, it explains that a game flows [which is performed in each game unit 1 of this medal game machine]. Drawing 6 is a flow chart which shows the flow of the game by the main substrate 10 which performs the game executive program stored in ROM17 of each game unit 1. A player inserts a magnetic card 9 in card insertion output port 8 first, when participating in a game (S1). In playing for the first time, from a salesclerk or vending machines, such as a game center in which this medal game machine is installed, etc., a player receives the new magnetic card 9 and inserts the magnetic card 9 in card insertion output port 8. Moreover, the player

which is going to carry out a continuation of the last game inserts in card insertion output port 8 the magnetic card 9 recorded on the game state data at the time of an end last time. Thus, by the magnetic-card write-in read-out section 14, the game unit 1 which received the magnetic card 9 reads the content of record of a magnetic card 9, and sends the data to the main substrate 10. The main substrate 10 judges whether it is a new play according to the received content of record (S2).

[0051] When it is judged by the above S3 that it is not a new play, the main substrate 10 transmits the identification number of the player ID which the game state data recorded on the magnetic card 9 have to the CC substrate 21. It judges that the CC substrate 21 which received this is the last continuation, and a letter is answered in a new identification number to the main substrate 10. By the magnetic-card write-in read-out section 14, the main substrate 10 which received this new identification number reads the game state data recorded on the magnetic card 9, and records this on RAM16. And the main substrate 10 loads the program recorded on ROM17 based on the game state data, the game screen of a continuation of last time makes it display on a display 2, a game is started by the image display control section 11 (S5), and a game advances by it.

[0052] On the other hand, when it is judged by the above S2 that it is a new play, the main substrate 10 transmits Dummy ID to the CC substrate 21. The CC substrate 21 which received this is recognized to be a new play, and answers a letter in a new identification number to the main substrate 10. The main substrate 10 which received this new identification number performs the input and setup of initial information (S3). In the input and setup of this initial information, a name input screen is displayed on a display 2 by the image display control section 11. A player operates a control lever 4 and operation button 5a, and inputs a hero's name. An occupation selection screen is shortly displayed on a display 2 after an input. The occupation of the hero whom a player operates is chosen on this screen. The above input or the contents of operation of selection is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13, and is recorded on RAM16 as player information.

[0053] Thus, if input / setting processing of initial information is completed, a game will be started by the main substrate 10 (S5), and a main menu screen will be displayed on a display 2 by the image display control section 11. The exploration game button which explores a dungeon, the waging-war game button which challenges the castle which others own, and the card list button on which a list of the magic card which can be used into these games is displayed are prepared for this main menu screen. On this screen, a player chooses whether an exploration game is carried out or a waging-war game is carried out.

[0054] Here, when a player chooses an exploration game, by the image display control section 11, the main substrate 10 displays a dungeon selection screen on a display 2, and performs dungeon selection processing. The display area which shows each dungeon to this dungeon selection screen is displayed, and a dungeon name and medal number of sheets (challenge costs) required to challenge are displayed on

each display area, respectively. In each dungeon, the game expansion originating in the dungeon name is made, respectively, and a mutually different game advances. And if the dungeon which challenges is decided, a player will choose the dungeon by the control lever 4, and will push operation button 5a. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And only the part equivalent to challenge costs decreases [substrate / main / 10] the credit data currently recorded on RAM16.

[0055] If it explains concretely, ROM17 of the game unit 1 has the data area which records the dungeon information database which recorded dungeon data including the contents of a game of each dungeon. It relates with the dungeon name data for specifying dungeon data, and challenge costs data are recorded on this dungeon information database, respectively. The main substrate 10 will recognize the dungeon name chosen by the player, if the dungeon selection signal about the dungeon chosen on the above-mentioned dungeon selection screen is received from the operation control section 13. Thereby, the main substrate 10 chooses dungeon name data from the above-mentioned dungeon information database, and reads the challenge costs data corresponding to this dungeon name data. And the main substrate 10 performs processing which reduces a part for the credit equivalent to this read challenge costs data from the credit data recorded on RAM16.

[0056] Here, when the credit data currently recorded on RAM16 do not fulfill a part for the credit equivalent to challenge costs data, the screen to which an additional injection of a medal is urged to a player is displayed. If a medal is thrown in (S6), medal number of sheets will be detected by the medal injection sensor which is not illustrated, and the main substrate 10 will record the credit data according to the medal injection number of sheets on RAM16 (S7). In addition, even if it urges a medal injection, when a medal is not thrown in, the challenge to the dungeon is not permitted. A medal injection is urged as well as the above when processing which reduces credit data is performed hereafter.

[0057] Moreover, the main substrate 10 will read the dungeon data corresponding to the dungeon name data from the above-mentioned dungeon information database, if a dungeon name is recognized from a dungeon selection signal. And the program based on the dungeon data is loaded, and a game screen is displayed on a display 2 by the image display control section 11.

[0058] On the other hand, on the above-mentioned main menu screen, when a player chooses a waging-war game, by the image display control section 11, the main substrate 10 displays a castle selection screen on a display 2, and performs castle selection processing. The display area which shows each castle is displayed on this castle selection screen, and a player chooses the castle which challenges as it by moving cursor by the control lever 4. A castle name and challenge costs are displayed on each display area, respectively. At each castle, the advance state of a game mutually different, respectively is prepared, and various game expansions are made. Moreover, at each castle, the player which succeeded in occupation of a

castle served as a daimyo with a castle in the past, respectively, and a player will play a match against the player which is the daimyo with a castle.

[0059] A game screen as shown in drawing 7 is displayed on a display 2 after such processing. In addition, since the same is almost said of an exploration game and waging-war game and is said of how depending on which the game progresses, hereafter, an exploration game is mentioned as an example and a game screen explains it.

[0060] The dungeon screen which is the game field in a dungeon is displayed on the game screen shown in drawing 7. Moreover, the number of credits based on the number of floors of a dungeon, a hero's physical strength, and the credit data of a player is displayed on the screen upper part, and two or more magic cards which a hero with an usable player owns are displayed on the screen lower right portion. The above-mentioned dungeon screen looks at the floor of a dungeon from the upper part, and the hero, the enemy monster, and the magic card are displayed on the screen of illustration.

[0061] A player operates a control lever 4 and the operation buttons 5a, 5b, and 5c, a hero can be moved, it can attack for an enemy monster, or the magic card to own can be used for it. Moreover, since an enemy monster is also attacked to a hero, if the attack is received, a hero's physical strength will decrease, and it will become game over if weak to 0.

[0062] When using the magic card which a hero owns, a player pushes operation button 5c. Thereby, the main substrate 10 displays the card selection screen shown in a display 11 at drawing 8 by the image display control section 11. On this card selection screen, cursor appears on the magic card in the screen lower right. Moreover, the contents screen of a card which shows the contents of the magic card chosen with cursor to this card selection screen is displayed on a screen left-hand side portion. When the magic card is used, the medal number of sheets (card use costs) which needs a game state to use [the effect which shows how it changes and] the magic card is displayed on this contents screen of a card. A player moves cursor by the control lever 4, and after it chooses the magic card which wishes to use it, it pushes operation button 5a. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 performs credit data change processing in which the credit data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the card use costs of a magic card may make it decrease (S8).

[0063] If it explains concretely, the magic card database which has an usable data area as a change element storage means by which the player recorded magic card data in the usable state, and the unusable data area on which the player recorded magic card data in the unusable state is stored in ROM17 of the game unit 1. Each magic card data recorded on this magic card database has various data related with card name data. The read-out permission sign which makes possible read-out by the card use program which the main substrate 10 performs is added to magic card data

with an usable player. In addition, the magic cards currently displayed on the game screen of drawing 7 or the card selection screen of drawing 8 are all or some of magic card data currently recorded on the usable data area. Moreover, magic card data are related with card name data, and card use costs data etc. are recorded.

[0064] The main substrate 10 will recognize the magic card name based on directions of a player, if the card use signal about the magic card chosen on the card selection screen shown in drawing 8 is received. And the main substrate 10 functions as a game status-change means, and more than card use costs data, at a certain time, the credit data currently recorded on RAM16 read the card effect data corresponding to card name data from a magic card database, and change a game state based on the card effect data. For example, when the used magic card is what is attacked for an enemy monster, the numeric value of the card effect data is used for the damage calculation to an enemy monster, and the physical strength data of an enemy monster are decreased based on the calculation result. In this case, a player is pushing down an enemy monster using a magic card, and escape of a dungeon becomes easy and it can gain the medal of predetermined number of sheets as a clear bonus of the dungeon mentioned later. That is, a game state will be changed so that the expenditure number of sheets of the medal paid out to the player may increase by the magic card being used by the player.

[0065] Moreover, the main substrate 10 reads the card use costs data corresponding to the card name data. And the main substrate 10 subtracts the credit data equivalent to this read card use costs data from the credit data recorded on RAM16.

[0066] Moreover, in the dungeon, a card which is displayed on the game screen shown in drawing 7 is arranged. That a player operates a hero and gathers the card can also receive a magic card.

[0067] Moreover, in the dungeon, the shop which can sell off the magic card to possess or can purchase the magic card which is not possessed is prepared. When a player operates a hero and enters a shop, the magic card to own is sold off, it can change into a credit, or its own credit can be paid and the magic card currently sold at the shop can be purchased.

[0068] Moreover, in the enemy monster arranged, if it pushes down, the jewel monster which is the game element which a credit increases exists. Operation of this jewel monster is controlled by the main substrate 10 which performs a game executive program. If a player operates a hero and pushes down a jewel monster, the main substrate 10 will perform credit data change processing in which the credit data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the amount of jewel acquisition which is the medal number of sheets according to the kind of the jewel monster may make it increase (S8).

[0069] Moreover, in the exploration game performed with this medal game machine, the player makes it the requirements for the purpose achievement of a game to operate a hero, not to only escape from a dungeon, but to gather the special jewel

on the last floor in a dungeon, and to escape from the dungeon. With this operation form, the credit according to the special jewel can be gained by escaping from a dungeon, after a player finds out the special jewel in a dungeon and gathers the special jewel. That is, if a player satisfies the requirements for the purpose achievement of succeeding in escape where it operated the hero and has a special jewel, the main substrate 10 will perform credit data change processing in which the credit data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the clear bonus frame which is the medal number of sheets according to the kind of dungeon from which it escaped may make it increase (S8).

[0070] Moreover, a player can gain the credit according to the jewel, when a hero is operated, it escapes from a dungeon and other jewels gathered in the dungeon are possessed. That is, if it succeeds in escape where it has a jewel, the main substrate 10 will perform credit data change processing in which the credit data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the jewel frame which is the medal number of sheets according to the kind of the jewel may make it increase (S8).

[0071] Thus, if a hero succeeds in escape of a dungeon, the above-mentioned dungeon selection screen will be again displayed on a display 2 after predetermined production. Therefore, a player can challenge the same dungeon or another dungeon in this dungeon selection screen by choosing the dungeon which challenges a degree.

[0072] Moreover, in the castle selection processing performed because a player chooses a waging-war game on the above-mentioned main menu screen, when the castle where he is a daimyo with a castle is chosen on the above-mentioned castle selection screen on which the player was displayed on the display 2, a player can add the guard monster for protecting its own credit and its own castle. Operation of this guard monster is controlled by the main substrate 10 which performs a game executive program. Thereby, castle defense capacity when other players have challenged their own castle can be made to raise.

[0073] In addition, although processing which adds a guard monster cannot be performed when a player chooses its own castle, and other players have challenged the castle, the play situation of other players can be known. Specifically, a signal is sent to the main substrate 10 of the game unit 1 which other players are operating from the CC substrate 21, and a letter is answered from the main substrate 10 according to the signal in information, such as a kind for [which other players operate] operation, a kind of magic card which equips (fighter etc.) and is owned, and a floor that is now, for example. The CC substrate 21 which received this sends the information to the main substrate 10 of the game unit 1 of the player which is the owner of the castle. Thereby, the information is displayed on the display 2 of the game unit 1 of a player, and a player can know the game advance situation of other players on it.

[0074] When adding a guard monster to its own castle, in the above-mentioned castle selection screen, the player chooses the castle where he is a daimyo with a

castle, and pushes operation button 5c. Thereby, the main substrate 10 displays the guard monster selection screen shown in a display 11 at drawing 9 by the image display control section 11. On this guard monster selection screen, cursor appears on each guard monster card currently displayed on the screen. Explanation of the picture of the guard monster name and a guard monster and a guard monster is displayed on each guard monster card. Moreover, medal number of sheets (guard costs) required in order to arrange the guard monster is also displayed on this guard monster card. Moreover, their castle name, the empty information on a floor part that a guard monster is arranged, etc. are displayed on the screen upper part of a guard monster selection screen. A guard monster can be arranged only in the specific part of the floor of a castle, but is arranged one body in the part, respectively.

[0075] In the guard monster selection screen shown in drawing 9, if the kind of the part which arranges a guard monster, and guard monster is decided, a player will move cursor by the control lever 4, and will push operation button 5a. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 performs credit data change processing in which the credit data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the guard costs of a guard monster may make it decrease (S8).

[0076] Moreover, in the waging-war game performed with this medal game machine, it has been the game purpose that a player challenges a castle and wrests the castle from other players. In this waging-war game, the player which challenged the castle will spend its credit. [, such as challenge costs for challenging the castle, and card use costs for using a magic card,] At least, for example, it is added to the credit of the player which owns a castle 90%. [the credit which the player which challenged the castle spent] That is, when the player which challenged the castle fails in occupation of a castle and a game is completed, the use credit data spent on the game are sent to the CC substrate 21 from the main substrate 10 of the game unit 1. Here, ROM23 for databases of a central control unit 20 has the data area which records player information. And preservation data change processing in which the credit data contained in the above-mentioned player information are changed so that only the part equivalent to 90% of the use credit data may make it increase is performed by making into change conditions for the player which challenged the castle to have failed in occupation of a castle, and for the game to have ended the CC substrate 21 which received use credit data etc. (S9).

[0077] Moreover, when the game purpose that the player which challenged the castle succeeds in occupation of a castle is attained, the daimyo with a castle and bird clapper of the castle can do the player. Therefore, in response to the challenge from other players, when it succeeds in defense of the castle, the privilege as a daimyo with a castle that a credit increases can be received. When the player which challenged the castle specifically succeeds in occupation of a castle, a castle capture signal etc. is sent to the CC substrate 21 from the main substrate 10 of the

game unit 1. From the castle information database recorded on ROM23 for databases, the CC substrate 21 which received this chooses the castle name data corresponding to the castle capture signal, and performs preservation data change processing in which a daimyo's with a castle player ID related with this castle name data is changed into ID of a player which succeeded in occupation of a castle (S9). [0078] In addition, with this operation form, although the strength of the monster in each dungeon or a castle differs greatly, a hero can improve by pushing down a monster or using a magic card, and can heighten the capacity. In addition, although the capacity parameters (physical strength data, offensive strength data, defense force data, etc.) which determine the capacity of a player are returned to a default at the time of a dungeon clearance, equipment, a magic card, etc. which a hero has are continued as it is.

[0079] A player pushes preservation end button 5e, when it is going to end a game. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And as the main substrate 10 laps on the picture currently displayed on the display 2 by the image display control section 11, the game end selection screen shown in drawing 10 is displayed (S10). Is "game ended in this game end selection screen?" is and "button and the "no" button are displayed on the bottom of the comment ". When not terminating a game, a player doubles cursor with a "no" button by the control lever 4, and pushes operation button 5a. Thereby, a game end selection screen disappears and a game is resumed from the last screen. On the other hand, when a player terminates a game, cursor is in " by the control lever 4, and operation button 5a is pushed according to " button. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 transmits credit data and game state data which are recorded on RAM16 to the CC substrate 21 as a data save demand. The CC substrate 21 which received this saves the data to the player information on the player currently recorded on ROM23 for databases. And the CC substrate 21 transmits the completion data of save of the purport which preservation completed to the main substrate 10. By the magnetic-card write-in read-out section 14, the main substrate 10 which received this writes credit data, game state data, etc. in a magnetic card 9, and discharges the magnetic card 9 from card insertion output port 8.

[0080] Next, the game machine for coins concerning this operation form is explained. Drawing 11 is the appearance perspective diagram of the game machine 30 for coins in this operation form. This game machine 30 for coins has the front panel 32 attached in the housing [of a core box] 31, and front-face side of this housing 31 free [opening and closing]. The preservation end button 37 for taking out spin button 36a for making rotation of the display window 34 for checking by looking from the outside the monitor 33 which is the adjustable display which displays two or more reel pictures, the coin input port 35 as a coin receipt means, and a monitor's 11 reel picture start, BET button 36b, and the magnetic card mentioned later, and ending a game, the reel earth switch 38, etc. are formed in the front panel 32.

[0081] The monitor 33 which displays slot screen 33a in which two or more sorts of patterns include five reel pictures by which it is indicated one by one by adjustable is formed in the interior of the game machine 30 for coins. Although this monitor 33 consists of CRT displays, he may consist of a plasma display, a liquid crystal display, etc. Moreover, credit display 33b which displays the credit frame equivalent to the frame of the coin which the player threw in from coin input port 35 on a monitor 33 is displayed on the upper part of the above-mentioned slot screen 33a. Moreover, the circuit board which constitutes the control section in which the electronic circuitry was formed with the loudspeaker, CPU, ROM, and others various electronic parts which are not illustrated is included in the interior of the game machine 30 for coins.

[0082] Moreover, the card insertion output port 39 for performing insertion and drawing of the magnetic card 9 as a portability type record medium is formed in the game machine 30 for coins. The same thing as the magnetic card used with the above-mentioned medal game machine can be used for this magnetic card 9, and some data [at least.] recorded on this magnetic card 9 are used on the both sides of the above-mentioned medal game machine and the game machine 30 for coins.

[0083] Drawing 12 is the block diagram showing the outline composition inside the game machine 30 for coins. The main substrate 40 by which the game machine 30 for coins controls each part in the game machine 30 for coins, The image display control section 41 for controlling a monitor's 33 image display, and the sound control section 42 for controlling the sound passed with a loudspeaker, The operation control section 43 which receives the signal from the various buttons 36a, 36b, 37, and 38, and is changed into a predetermined control signal, The random-number-generation circuit 45 which generates the magnetic-card write-in read-out section 44 which performs writing and read-out of data to the magnetic card 9 inserted in card insertion output port 39, and the random number for a lottery, ROM46, RAM47, etc. are prepared. ROM46 stores data which the main substrate 40 uses, such as various programs and various databases, and outputs these to the main substrate 40. Moreover, RAM46 stores temporarily the variable data calculated by the main substrate 40. The random-number-generation circuit 45 generates a random number for every predetermined period, and outputs the data to CPU. The image display control section 41 performs the display control of the monitor 33 which displays the reel picture of slot screen 33a etc. under control of CPU. Moreover, the main substrate 40 is connected also to the injection amount-of-money count equipment 48 which counts the frame of the coin thrown into coin input port.

[0084] Next, the flow of the game by the game machine 30 for coins is explained. If the coin which is not illustrated with a player is thrown into coin input port 35, the coin will be counted with injection amount-of-money count equipment 48. And injection amount-of-money count equipment 48 outputs injection amount-of-money data to the main substrate 40. The main substrate 40 which received this injection amount-of-money data records the credit data equivalent to injection amount-of-

money data on RAM46. Next, a player will operate BET button 36b, if the BET frame to wish to have is decided. This content of operation is sent to the main substrate 40 as a predetermined manipulate signal through the operation control section 43, and the main substrate 40 performs processing which reduces a part for the credit according to the manipulate signal from the credit data of RAM46. And the main substrate 40 will be in the state where the manipulate signal from spin button 36a is receivable, and operation of spin button 36a by the player will become effective.

[0085] A player's operation of spin button 36a sends the contents of operation to the main substrate 40 through the operation control section 43. The main substrate 40 which received this functions as a game advance means, and the slot game program stored in ROM47 is performed. And based on the random number data sent, lots are cast from the random-number-generation circuit 45. If it wins by this lottery, the pattern which won will perform the display control which indicates by halt by the image display control section 41 on a predetermined winning-a-prize line. And if the combination of a predetermined pattern (winning-a-prize pattern) gathers on a winning-a-prize line, a player can gain the magic card corresponding to the pattern. If it explains concretely, magic card data are recorded on ROM47, respectively in the state where it was matched with the combination of each winning-a-prize pattern. And if it recognizes that the combination of a winning-a-prize pattern gathered, the main substrate 40 will read the magic card data corresponding to the combination of the winning-a-prize pattern from ROM47, and will once record them on RAM46. And when a player pushes the preservation end button 37 and ends a game, the magic card data recorded on the RAM46 are written in a magnetic card 9 by the magnetic-card write-in read-out section 44, and the magnetic card 9 is discharged from card insertion output port 39.

[0086] Thus, a player inserts the magnetic card 9 with which magic card data were recorded in the card insertion output port 8 as a change element receipt means in which it is prepared by the above-mentioned medal game machine, and the magic card data is read by the magnetic-card write-in read-out section 14 with the game state data currently recorded on the magnetic card 9 by continuing the game in the medal game machine. Thus, the magic card can be used for the player which gained the magic card in the game in the game machine 30 for coins into the game in the medal game machine by performing the game in a medal game machine using the magnetic card 9 which recorded the magic card data.

[0087] In addition, although the case where a magic card is gained with the game machine 30 for coins is explained, you may enable it to gain the guard monster for protecting its own castle, the arms which a hero equips, a protector, etc. with the game machine 30 for coins here.

[0088] Moreover, the main substrate 40 of the game machine 30 for these coins performs processing which records the injection amount-of-money data from injection amount-of-money count equipment 48 on RAM46 as a coin frame related information storage means as consumption amount-of-money data which are coin

frame related information after inserting a magnetic card 9 until the magnetic card 9 is discharged. That is, the consumption amount-of-money data recorded on RAM46 show the frame of the coin spent after the player inserts a magnetic card 9 before the magnetic card 9 was discharged. And when a player pushes the preservation end button 37 and ends a game, the value which are conversion conditions and which multiplied, for example by 0.5 is computed to the consumption amount-of-money data currently recorded on the RAM46. And the magnetic-card write-in read-out section 44 as a coin frame related information output means writes the medal number of sheets which can be borrowed with the computed value (amount of money) in a magnetic card 9 with magic card data as virtual medal value data which are the virtual game value as coin frame related information.

[0089] In addition, although this operation gestalt is performing processing which converts consumption amount-of-money data into virtual medal value data by the game machine 30 side for coins, you may carry out by the medal game machine side. In this case, after writing the consumption amount-of-money data currently recorded on RAM46 in a magnetic card 9 as it is by the magnetic-card write-in read-out section 44 as a coin frame related information output means and reading the consumption amount-of-money data into a medal game machine, it multiplies by 0.5 and virtual medal value data are obtained.

[0090] Next, processing of the virtual medal value data in the medal game machine which is the feature portion of this invention is explained. Drawing 1 is a flow chart which shows the flow of processing of the virtual medal value data in a medal game machine. Thus, if the magnetic card 9 with which virtual medal value data were recorded is inserted in the card insertion output port 8 as a coin frame related information receipt means prepared in a medal game machine by the player (S1), the virtual medal value data will be read by the magnetic-card write-in read-out section 14 as a coin frame related information receipt means with magic card data and game state data which are recorded on the magnetic card 9 (S2). Thus, the read virtual medal value data are sent to the main substrate 10 of a medal game machine. The main substrate 10 is recorded on RAM16 by using the virtual medal value data as credit data (S3). That is, a player can use the half of the frame of the coin consumed with the game machine 30 for coins as a lease fund of a medal. Thus, after credit data are recorded, a player can perform the game in a medal game machine using the credit data.

[0091] Moreover, with this operation gestalt, the medal number of sheets used with the medal game machine can also be used contrary to the above as a frame of the coin which can be used with the game machine 30 for coins. If it explains concretely, the main substrate 10 of the above-mentioned medal game machine will count the medal number of sheets based on the credit data which the player consumed, and will record the consumption medal number-of-sheets data as amount related information of game value in which the counted medal number of sheets is shown on RAM16 as an amount related information storage means of game value after

inserting a magnetic card 9 until the magnetic card 9 is discharged. And when a player pushes preservation end button 5e of a medal game machine and ends a game, the consumption medal number-of-sheets data recorded on RAM16 are written in a magnetic card 9 with game state data by the magnetic-card write-in read-out section 14 as an amount related information output means of game value.

[0092] Drawing 13 is a flow chart which shows the flow of processing of the consumption medal number-of-sheets data in the game machine 30 for coins. If the magnetic card 9 with which consumption medal number-of-sheets data were recorded as mentioned above is inserted in the card insertion output port 39 as an amount related information receipt means of game value prepared in the game machine 30 for coins by the player (S11), the consumption medal number-of-sheets data will be read by the magnetic-card write-in read-out section 44 as a coin frame related information receipt means (S12). Thus, the read consumption medal number-of-sheets data are sent to the main substrate 40. The main substrate 40 which received the consumption medal number-of-sheets data functions as an amount related information processing means of game value, and the conversion program currently recorded on ROM47 on the main substrate 40 is performed.

[0093] The main substrate 40 which performs this conversion program performs the operation which multiplies the received consumption medal number-of-sheets data by 0.005 which is conversion conditions (S13). And an amount of money required to borrow the number of sheets which this obtained is recorded on RAM46 as the same credit data as injection amount-of-money data (S14). That is, a player can use 0.5% of the medal number of sheets consumed with the medal game machine as a frame of the coin fed into the game machine 30 for coins. Thus, after credit data are recorded, a player can perform the game in the game machine 30 for coins using the credit data.

[0094] Moreover, in the medal game machine in this operation gestalt, the item for slots as a game status-change element which can be used for the floor of a dungeon or a castle in the game in the game machine 30 for coins is arranged in the proper place. A player can gather the item for slots like a magic card etc., while venturing the dungeon etc. Thus, the data of the acquired item for slots are temporarily recorded on a ram 16, and when a player pushes preservation end button 5e and ends a game, they are written in a magnetic card 9 by the magnetic-card write-in read-out section 14.

[0095] A player inserts in the card insertion output port 39 as a change element receipt means the magnetic card 9 with which the data of the item for slots were written in, when the game machine 30 for coins performs a game. And the data of the item for slots are read by the magnetic-card write-in read-out section 44 of the game machine 30 for coins, and are recorded on RAM46 as a change element storage means. Thereby, the item for slots can be used for a player in the slot game in the game machine 30 for coins. For example, when the item for slots is that in which only 1 time of a slot game has the effect that lottery probability changes a

game state rather than usual so that it may become high. By performing predetermined operation for using the item, before a player pushes spin button 36a, the main substrate 40 functions as a game status-change means, and lots are cast using the probability table set up more highly [of probability] hits rather than the probability table of ****. Therefore, the probability that a player will gain a magic card in 1 time of the slot game becomes high. In addition, as an effect of this item for slots, not only this but various things can be considered.

[0096] Moreover, in the medal game machine in this operation gestalt, in order to secure the profit by which the store was stabilized, the rate of schedule expenditure is set up beforehand. The data about this rate of schedule expenditure are recorded on ROM17. Moreover, the main substrate 10 has recognized each player based on the player ID currently recorded on the magnetic card 9, and has counted the medal number of sheets (consumption history) which the player used in the past, and the gained medal number of sheets (acquisition history) for every player. These consumption history and an acquisition history are recorded on RAM16 of the game unit 1 as player information. Player information including this consumption history and an acquisition history is recorded on a magnetic card 9, when a player ends a game. Therefore, even when the player resumes a game using the magnetic card 9, the main substrate 10 can acquire the consumption history and acquisition history of the player. Therefore, the main substrate 10 can recognize the consumption history and acquisition history for every player, as long as each player uses the same magnetic card 9.

[0097] If a player inserts a magnetic card 9 in card insertion output port 8 and participates in a game, the player information recorded on the magnetic card 9 will be written in RAM16. And if a player starts a game, the main substrate 10 will function as expenditure control means, and the rate of real expenditure (acquisition history) (/consumption history)) obtained from the consumption history and acquisition history of the player will control the shipments of a medal to approach the rate of schedule expenditure recorded on ROM17.

[0098] If an example is given, the medal number of sheets from which two or more kinds of kinds of jewel with a player special when a dungeon escapes are prepared, and a player can acquire them as a clear bonus for every kind of the differs. The kind of special jewel of the player which succeeded in the dungeon clearance is determined by the lottery according to a lottery table predetermined in the main substrate 10. Here, when the rate of real expenditure of the player which succeeded in the dungeon clearance is much less compared with the rate of schedule expenditure, the main substrate 10 casts lots according to a probability table with the high success-in-an-election probability of a jewel with many shipments of a medal. On the contrary, when the rate of real expenditure of the player which succeeded in the dungeon clearance has far exceeded compared with the rate of schedule expenditure, the main substrate 10 casts lots according to a probability table with the high success-in-an-election probability of a jewel with few shipments

of a medal. Thereby, the medal number of sheets which each player can gain at the time of a dungeon clearance is controlled based on the rate of real expenditure of each player.

[0099] Here, with this operation gestalt, when a player succeeds in a dungeon clearance, the main substrate 10 reads the virtual medal value data currently recorded on RAM16. And when the virtual medal value data is over the predetermined value, the main substrate 10 functions as a coin frame related information processing means, and processing which lowers the rate of real expenditure used for selection of the lottery table used for the lottery for determining the kind of special jewel is performed. Thereby, in the time of virtual medal value data not being over the predetermined value, when the rate of real expenditure of the player which succeeded for example, in the dungeon clearance is almost equivalent to the rate of schedule expenditure, when virtual medal value data are over the predetermined value to a lottery being performed by the usual probability table, a lottery is performed by the probability table with the high success-in-an-election probability of a jewel with many shipments of a medal. Therefore, if a player has much amount of money spent with the game machine 30 for coins, its medal number of sheets which can be gained with a medal game machine will increase.

[0100] In addition, although processing using the amount of money spent with the game machine 30 for coins was explained with this operation form when determining the kind of special jewel which is related in the medal number of sheets paid out to a player In addition, for example, the density of the enemy monster which appears on a floor and the new probability of occurrence of a monster, By or the thing for which the strength of an enemy monster etc. is changed according to the rate of real expenditure of each player, and difficulty is changed for every player When performing expenditure control which changes the medal shipments of each player, the amount of money spent with the game machine 30 for coins can be used by the same method as the above.

[0101] Thus, expenditure control is performed when performing expenditure control which changes the medal shipments of each player using the amount of money spent with the game machine 30 for coins, for example, so that the formula shown in following several 1 may be filled. According to this, it increases more than the expenditure medal number of sheets paid out when the expenditure medal number of sheets paid out to the player which consumed the amount of money with the game machine 30 for coins, and acquired virtual medal value is controlled to become the above-mentioned rate of schedule expenditure by the virtual medal value. That is, when it plays with the game machine 30 for coins, compared with the case where it does not play with the game machine 30 for coins, the medal number of sheets of a player which can be gained increases.

[0102]

[Equation 1] (Ideal shipments) =(actual amount of receipts) x(rate of schedule

expenditure)+(virtual medal value)

[0103] Moreover, in this operation form, by using the magic card gained with the game machine 30 for coins into the game in a medal game machine, a player attacks an enemy monster or it becomes easy [a dungeon clearance] comparatively [it] according to the effect of recovering a hero's physical strength. That is, a player is using the magic card and becomes easy to gain the medal paid out at the time of a dungeon clearance. Therefore, medal shipments increase more than the player which has not gained the magic card with the game machine 30 for coins to the player which gained the magic card with the game machine 30 for coins. Furthermore, with this operation form, since the probability that the player which performed the game with the game machine 30 for coins can gain the credit according to the amount of money spent with the game machine 30 for coins as mentioned above, and a jewel with many medal shipments can be gained at the time of a dungeon clearance is high, many medals can be gained from the player which is not performing the game with the game machine 30 for coins. In this case, the difference of the medal number of sheets which can be gained becomes large between the player which is performing the game with the game machine for coins, and the player which is not performed, and there is a possibility that the fairness between players may not be maintained.

[0104] When the player which performs a game for example, with a medal game machine has gained the magic card with the game machine 30 for coins, the player succeeds in a dungeon clearance and the virtual medal value data of the player are over the predetermined value there, you may be made to perform processing which gathers the rate of real expenditure used for selection of the lottery table used for the lottery for determining the kind of special jewel as the above conversely.

Thereby, as for the player which gained the magic card with the game machine 30 for coins, a lottery is performed by the probability table with the high success-in-an-election probability of a jewel with few shipments of a medal even if the rate of real expenditure of the player which succeeded for example, in the dungeon clearance is almost equivalent to the rate of schedule expenditure. Therefore, the medal number of sheets which can be gained at the time of a dungeon clearance becomes comparatively low instead of a dungeon clearance becoming comparatively easy with the magic card which gained the player with the game machine 30 for coins.

[0105] As mentioned above, since the medal number of sheets which the amount of money spent with the game machine 30 for coins was used with the medal game machine, and was used with the medal game machine is used with the game machine for coins according to this operation gestalt, the opportunity which performs a game with the game machine of another side to the uninterested player until now to either the so-called game machine for coins and a medal game machine can be given. It is expectable to come to perform a game on the both sides of a medal game machine and the game machine for coins because such a player gets to know the pleasure of the game in the game machine which was uninterested until now by this.

[0106] Moreover, the medal game machine with which a hero performs the role playing game which ventures a dungeon with this operation gestalt, Although the game system which consists of a game machine for coins which performs the slot game for gaining the magic card which can be used into the game in the medal game machine was explained Like the above-mentioned operation gestalt, the content of a game of the both sides of a medal game machine and the game machine 30 for coins is not related mutually, this invention may not be related at all mutually, and the content of a game can also apply various things.

[0107] Moreover, although this operation gestalt explained the case where the virtual medal value data and the gained magic card data in the game machine 30 for coins, the consumption medal number-of-sheets data of a medal game machine, and the data of the item for slots were exchanged between a medal game machine and the game machine 30 for coins with a magnetic card 9, between these game machines is connected possible [data communication] through networks, such as LAN, and the network is minded and it may be made to carry out it. In this case, if the player ID for specifying a player at least is recorded on the magnetic card 9, the data control for every player will become possible. Moreover, although this operation gestalt explained the game system which consists of a medal game machine installed in the same store, and a game machine for coins, these are the same, when it is not necessary to be in the same store and is installed ranging over between two or more stores.

[0108]

[Effect of the Invention] According to claims 1 and 3 or invention of 7, 12, 13, and 15, the opportunity which performs a game with the game machine for coins can be given to the player which was not interested in the so-called game machine for coins until now. by this Because such a player gets to know the pleasure of the game in the game machine for coins Since it is expectable to come to perform a game not only with the so-called medal game machine but with the game machine for coins I have a player enjoy widely the game equipment currently installed in the store not related according to the game machine for coins, and a medal game machine, and there is an outstanding effect of becoming possible to aim at improvement in a profit of a store.

[0109] Especially, if it plays with the game machine for coins to a player, since the privilege that game value, such as a medal which can be used with the so-called medal game machine, can be acquired can be given, according to invention of a claim 4, the outstanding effect that the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine of another side can be given is in the player with which any of the game machine for coins and a medal game machine performed the game only by one side further.

[0110] Moreover, since the privilege that some frames of the coin spent on the player with the game machine for coins are returned to the player by performing a game with a medal game machine can give according to invention of a claim 5, there

is an outstanding effect that the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine of another side can give further the player with which any of the game machine for coins and a medal game machine performed the game only by one side.

[0111] Moreover, according to invention of a claim 6, since the relevance of a game is born between the game machine for coins, and a medal game machine, there is an outstanding effect that the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine of another side can be further given to the player with which any of the game machine for coins and a medal game machine performed the game only by one side.

[0112] Moreover, according to invention of a claim 7, there is an outstanding effect of becoming possible to reconcile the game nature that the game status-change element gained with the game machine for coins can be used with this game equipment, and profit reservation of a store.

[0113] According to claims 2 and 8 or invention of 11, 14, and 16, the opportunity which performs a game with a medal game machine can be given to the player which was not interested in the so-called medal game machine until now. by this Because such a player gets to know the pleasure of the game in a medal game machine Since it is expectable to come to perform a game not only with the so-called game machine for coins but with a medal game machine I have a player enjoy widely the game equipment currently installed in the store not related according to the game machine for coins, and a medal game machine, and there is an outstanding effect of becoming possible to aim at improvement in a profit of a store.

[0114] Especially, if it plays with the game machine for coins to a player, since the privilege that game value, such as a medal which can be used with the so-called medal game machine, can be acquired can be given, according to invention of a claim 10, the outstanding effect that the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine of another side can be given is in the player with which any of the game machine for coins and a medal game machine performed the game only by one side further.

[0115] Moreover, according to invention of a claim 11, since the relevance of a game is born between the game machine for coins, and a medal game machine, there is an outstanding effect that the opportunity which knows the pleasure of the game in the game machine of another side can be further given to the player with which any of the game machine for coins and a medal game machine performed the game only by one side.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] The flow chart which shows the flow of processing of the virtual medal value data in the medal game machine which constitutes the game system concerning an operation gestalt.

[Drawing 2] The outline block diagram of this whole medal game machine.

[Drawing 3] The external view of this game unit.

[Drawing 4] The block diagram showing the outline composition inside this game unit.

[Drawing 5] The block diagram showing the outline composition of the central control unit which constitutes this medal game machine.

[Drawing 6] The flow chart which shows the flow of the game by the main substrate which performs the game executive program stored in ROM of this game unit.

[Drawing 7] Explanatory drawing of the game screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 8] Explanatory drawing of the card selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 9] Explanatory drawing of the guard monster selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 10] Explanatory drawing of the game end selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 11] The appearance perspective diagram of the game machine for coins which constitutes this game system.

[Drawing 12] The block diagram showing the outline composition inside the game machine for the said coins.

[Drawing 13] The flow chart which shows the flow of processing of the consumption medal number-of-sheets data in the game machine for the said coins.

[Description of Notations]

1 Game Unit

6 Medal Input Port

7 Medal Expenditure Mouth

8 Card Insertion Output Port

9 Magnetic Card

10 Main Substrate

20 Central Control Unit
 21 CC Substrate
 30 Game Machine for Coins
 35 Coin Input Port
 39 Card Insertion Output Port
 40 Main Substrate

[Translation done.]

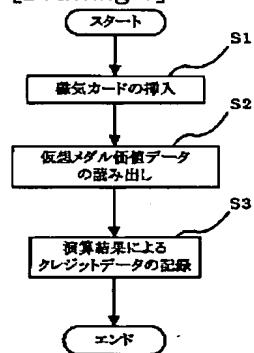
* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

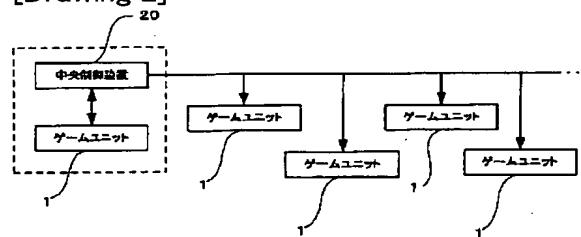
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

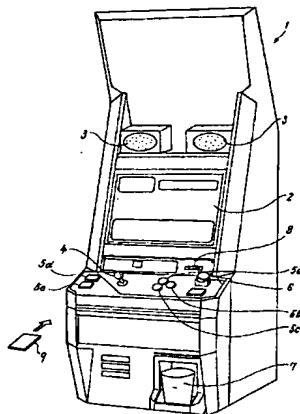
[Drawing 1]



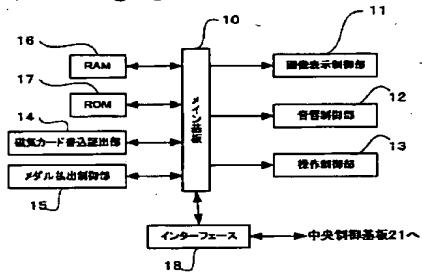
[Drawing 2]



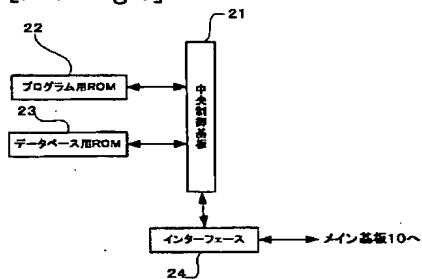
[Drawing 3]



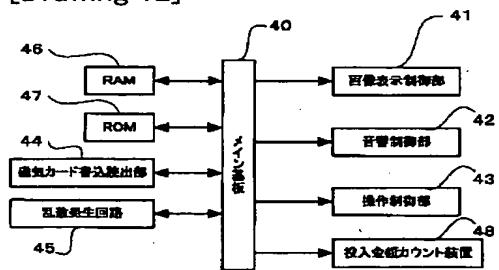
[Drawing 4]



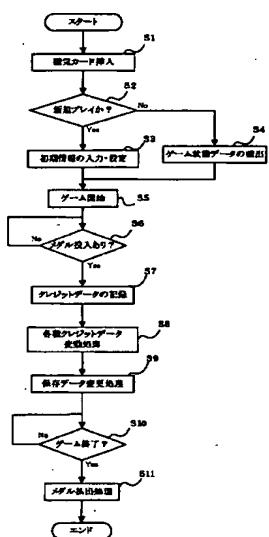
[Drawing 5]



[Drawing 12]



[Drawing 6]



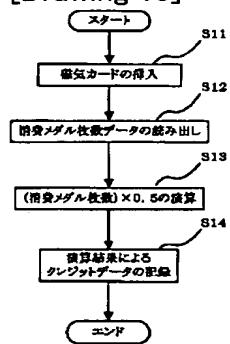
[Drawing 7]



[Drawing 8]



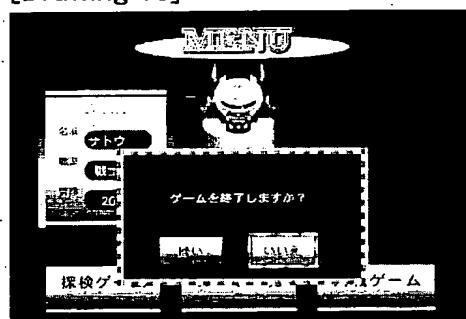
[Drawing 13]



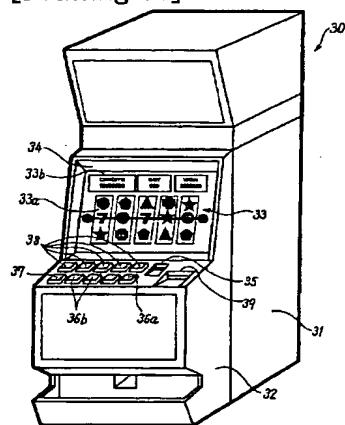
[Drawing 9]



[Drawing 10]



[Drawing 11]



[Translation done.]